

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España
91
Play manía
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.81
•FORMULA 1'06 PS2
•SUPER DRAGON BALL Z PS2
•FORBIDDEN SIREN 2 PS2
•SYPHON FILTER: DARK MIRROR PSP
•LOCOROCO PSP
Portugal 2,99€
HOBBY PRESS
REPORTAJE
EL MANGA INVADE PS2
Descubre lo nuevo de Caballeros del Zodíaco, Dragon Ball, Naruto...
NOVEDAD
F-1 '06
Conviértete en Fernando Alonso y gana el mundial
COMPARATIVA
AVENTURAS DE TERROR
Resident Evil 4, Silent Hill Collection, Forbidden Siren 2, Project Zero 3, Kuon...
GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡PRIMICIA MUNDIAL!
Te contamos en exclusiva todos los detalles del nuevo Need For Speed
NFS CARBONO
¡GUÍA ESPECIAL!
Hitman Blood Money
¡Guárdala en la caja del juego!
GUÍAS Y TRUCOS
• Tourist Trophy
• Copa Mundial de la FIFA
LO MÁS NUEVO
• Super Dragon Ball Z • Silent Hill Collection
• Shinobido • Juiced Eliminator • Field Commander
• Yakuza • Tekken Dark Resurrection • Jaws...



PÁGINA 24

REPORTAJE MANGA. La fiebre del manga vuelve a PS2: Naruto, Dragon Ball, Los Caballeros del Zodíaco, Bleach, One Piece, Yu-Gi-Oh...

PÁGINA 62

COMPARATIVA Terror. Los juegos más terroríficos del catálogo de PS2 analizados a fondo: no te quedes sin saber cuál es el mejor.



PÁGINA 96

AVANCES Yakuza. Sumérgete en el oscuro y peligroso mundo de la mafia japonesa con esta sorprendente aventura de acción.

SUMARIO #91



EDITORIAL
¡COMIENZAN LAS VACACIONES!

No sé vosotros, pero nosotros estamos locos por coger las vacaciones y tirarnos a la bartola en alguna tumbona a orillas del mar... o con vistas a la montaña, que para gustos, los colores. Y es que nos hace falta este descansito estival.

Claro que nosotros no somos los únicos que parecen tener ganas de vacaciones. ¿Os habéis fijado en los poquísimos juegos que se ponen a la venta ahora en verano? Parece que las compañías se toman con calma los meses de julio y agosto. Aunque en realidad hablamos de la calma que precede a la tempestad. Que sí, hombre, que sí, que nada más volver de vacaciones empieza lo bueno.

Los más madrugadores nos aguardan en septiembre con sus títulos más importantes (léase *Yakuza*, *Scarface* o *Tekken Dark Mirror* por poner unos ejemplos). Pero tampoco nos regalan muchos lanzamientos, que hay que guardar fuerzas para noviembre. Ese sí que es un mes de los buenos. Y no sólo porque los auténticos bombazos se reservan siempre para esas fechas cercanas al turrón, sino porque este año, además, tenemos que contar con el lanzamiento de PlayStation 3 y sus juegos de nueva generación.

Visto así, podemos entender que estos meses sean un poco flojitos, hay que guardar fuerzas, pero nosotros nos preguntamos ¿es que verano la gente no juega? ¿Es que sólo nos decidimos a darle gusto al pad en Navidad? La pena es que a lo mejor ahora tenemos dinero y tiempo para invertir en juegos, y no hay ninguno que nos termine de convencer. A lo peor, en Navidad, con menos tiempo y menos dinero, resulta que hay una docena de juegos que nos compraríamos gustosos. ¿Nunca se va a equilibrar esto de los lanzamientos? Buenos juegos todo el año, please.



PÁGINA 20

EN PORTADA
NFS Carbono
La saga *Need For Speed* vuelve con su entrega más completa y espectacular.

ACTUALIDAD 04
Entrevistamos a J. Armstrong, Consejero Delegado de Sony 14

REPORTAJES
Todo sobre NFS: Carbono 20
El manga invade PS2 24

NOVEDADES 32

PS2
F1 06 32
King of Fighters Neo Wave 58
Let´s Make a Soccer Team.......... 58
Shinobido 40
Silent Hill Collection 44
Street Fighter Alpha Anthology 42
Super Dragon Ball Z 36
Vecinos invasores 58

PSP
Astonishia Story 49
Capcom Classics Collection Remixed 58
Def Jam Fight for NY 52
Field Commander 50
Juiced Eliminator 46
Piratas del Caribe El cofre del hombre muerto 48
Silent Hill Experience 58
Tenchu Time of the Assassins 56

PERIFÉRICOS 70

COMPARATIVA
Aventura de Terror 62

CONSULTORIO 70

GUÍA DE COMPRAS 74

AVANCES 96
B-Boy 101
Gangs of London 104
Jaws Unleashed 98
Metal Gear Digital Comic 100
Suikoden V 98
Tekken Dark Resurrection 100
Ultimate Ghosts´n Goblins 102
Yakuza 96

GUÍAS Y TRUCOS
Copa del Mundo 88
Tourist Trophy 82
Trucos 92

Vuelve la "alonsomanía". No te pierdas nuestro completo análisis de *F1 06*.

Tourist Trophy. Sácale todo el partido al mejor simulador de motos de PS2.



¡Viva la revolución!

LUCHARÁS POR UNA **CAUSA JUSTA...**

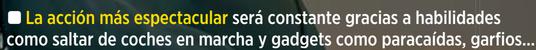
Si las vacaciones no se presentan nada bien, ve ahorrando para irte de viaje a San Esperito, un paraíso tropical donde va a armarse una muy "gorda".

En el papel de Rico Rodriguez, un agente especialista en derrocar gobiernos, debemos organizar una revuelta en San Esperito, un archipiélago tropical cuyos corruptos líderes esconden armas de destrucción masiva. Todo estará a nuestro favor, ya que las distintas facciones de la zona esperan un empujón para empezar la lucha... y ese empujón eres tú.
El desarrollo del juego será el de un *GTA*, es decir, libertad total para movernos por la isla, más de 100 vehículos para pilotar (desde motos a aviones de todo tipo) y un total de 290 misiones y pruebas de todo tipo: liberar pueblos para aumentar nuestro prestigio, rescatar a rebeldes encarcelados, eliminar narcotraficantes, suplantar la personalidad de políticos...
La acción estará muy presente y será muy espectacular, casi rozando el toque del agente 007. Así, contaremos con gadgets como un garfio que nos permitirá engancharnos a vehículos en marcha o incluso habilidades como saltar de un vehículo a otro.
Un último detalle: sus creadores nos contaron que el mapa de juego será 30 veces más grande que el de *GTA San Andreas*, para que os vayáis haciendo una idea de cómo será Just *Cause*...



Dispondremos de más de 100 vehículos y una gran libertad de movimiento para recorrer todas las islas que forman San Esperito.





La acción más espectacular será constante gracias a habilidades como saltar de coches en marcha y gadgets como paracaídas, garfios...



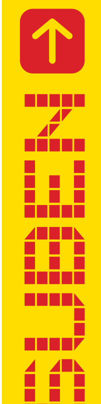
Nuestro objetivo será derrocar un gobierno provocando una revuelta, para lo que tendremos que "liarla" de muchas formas...



La aventura estará formada por 290 misiones y tareas secundarias, como participar en carreras, liberar pueblos...







DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO

La saga *Dragon Quest* se estrena en Europa con un notable éxito: ha superado las 600.000 unidades vendidas en nuestro continente. A ver si este éxito anima a las compañías a traer aquí más títulos que no salen de Japón.

LA CALIDAD DE LAS NOVEDADES PARA PSP

La portátil de Sony goza de una salud envidiable, y lanzamientos recientes (*Syphon Filter*, *LocoRoco*...) y muy próximos (como *Ultimate Ghosts´n Goblins*), así lo confirman.

LOS JUEGOS BASADOS EN SERIES DE TV

Al relativamente reciente juego basado en "24" se sumarán, en los próximos meses, los de "Padre de Familia", "Los Soprano" y "Perdidos".



SONY PICTURES POR DEMORAR EL LANZAMIENTO DE "ADVENT CHILDREN"

La película de animación basada en *Final Fantasy* lleva ya un tiempo a la venta en el resto de Europa... Aquí tenemos que esperar a septiembre.





EL MANDO OFICIAL DE PS3: ¡NO VIBRA!

Y la compañía de periféricos eDimensional ha presentado un pad que incluye detección de movimiento (como el oficial) y además vibración.

LOS JUEGOS DE PISTOLA

Porque es un género prácticamente "abandonado" en consola.





JUEGO PSP

MOTO GP FICHA SU PROPIO "CRACK".

La licencia oficial de la temporada 2006, circuitos y pilotos reales, partidas Wi-Fi para 8 jugadores, carreras que rebosarán velocidad arcade y calidad técnica... Podría parecer que el próximo ***Moto GP* para PSP** no puede tener más atractivos, pero se ha añadido uno más: **Dani Pedrosa,** el campeón español que esta temporada demuestra su maestría en la máxima competición, **será la imagen del juego**. Habrá que esperar a finales de año para disfrutar de un título que promete ser una maravilla.



NOVEDAD PS3

CARRERAS A TOPE EN *FULL AUTO 2*

Sega ha anunciado que **la secuela del explosivo arcade de velocidad de Xbox 360 *Full Auto* será exclusiva de PS3.** En *Full Auto 2 Battlelines* conduciremos 25 monstruosos vehículos. Usando sus armas destrozaremos los escenarios urbanos para abrir nuevos caminos o acabar con los rivales. Está casi confirmado que **el juego usará el sensor de movimientos del mando de PS3**, y que saldrá a la venta este mismo invierno.

ANUNCIO PSP

MÁS VELOCIDAD EN *RIDGE RACER 2*

En el lanzamiento de PSP, el arcade de velocidad *Ridge Racer* demostró la potencia de la nueva portátil, además de cosechar un fenomenal éxito. Así que no es extraño que a **mediados de octubre** vayamos a disfrutar de *Ridge Racer 2*, secuela con **seis tipos de deportivos** (ficticios, como es habitual), **18 circuitos** sacados de diversas entregas de la saga y toda la velocidad y calidad técnica de la primera entrega de PSP.

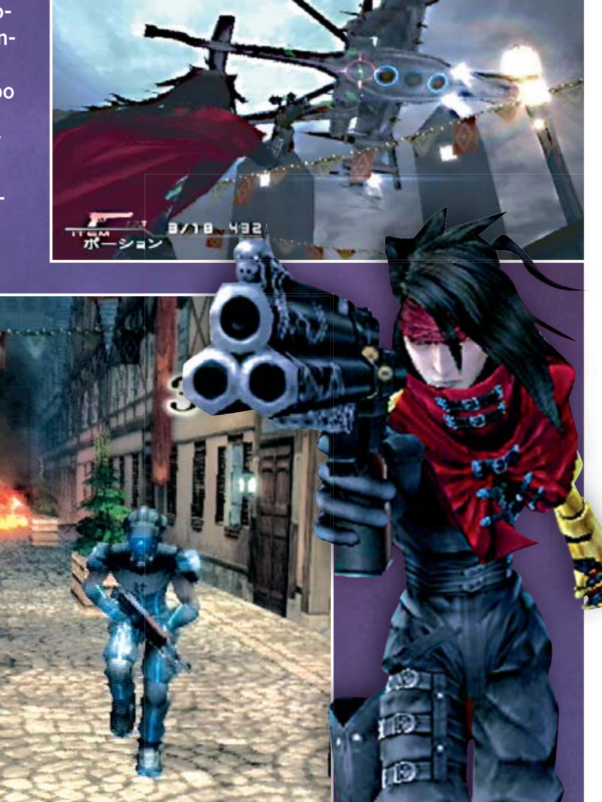


FFVII DIRGE OF CERBERUS | PS2 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | NOVIEMBRE

Cuando la acción se une a la fantasía

VINCENT VALANTINE SALVARÁ EL UNIVERSO DE *FINAL FANTASY VII* EN NOVIEMBRE.

El esperadísimo *Dirge of Cerberus* ya tiene fecha de lanzamiento en España. El mes de noviembre disfrutaremos de esta aventura de acción que nos devolverá al añorado universo de *Final Fantasy VII* en la piel del aventurero Vincent Valantine, años después de los hechos de la película "Advent Children" (que a su vez es posterior a *Final Fantasy VII*). Vincent protegerá la ciudad de Kalm de un misterioso ejército invasor usando armas de fuego, luchando cuerpo a cuerpo y transformándose en una poderosa bestia. Y todo al mismo tiempo que desvelamos los secretos del pasado del protagonista.



El universo de *Final Fantasy VII*, con toda su magia y belleza estética, será el escenario de esta aventura de acción.

SONIC THE HEDGEHOG | PS3 | SEGA | PLATAFORMAS | NOVIEMBRE

Sonic, por ti no pasan los años

EL POPULAR PUERCOESPÍN CELEBRA SU **15 ANIVERSARIO.**

El pasado 23 de junio se cumplieron 15 años desde que Sonic, la mascota de Sega, se estrenara en Megadrive. Y Sega quiere celebrar el acontecimiento lanzando junto a PS3 el 17 de noviembre *Sonic The Hedgehog*. Será la primera aventura del puercoespín azul en PS3 y su objetivo es repetir los éxitos de antaño en la nueva generación de consolas. Juzgad vosotros mismos y... ¡larga vida a Sonic!



EN POCAS PALABRAS

ADAPTACIÓN

CLOCK TOWER, LA PELÍCULA

Los juegos de terror han cautivado a Hollywood. Ya hemos visto pelis de *Alone in the Dark*, *House of the Dead* o *Resident Evil*, el 28 de julio se estrena *Silent Hill* y a los numerosos proyectos se une "Clock Tower". **La peli se basará en *Clock Tower 3*** de PS2, y en ella una joven será perseguida por Scissorman, el malo oficial de la saga. **La dirigirá Jorge Olguín** (responsable de "Sangre Eterna"), y aún no se sabe la fecha de estreno.

PRODUCTO SONY

COMPRAR SONY ES FÁCIL

Gracias a sus nuevas **máquinas expendoras**. Estarán en lugares públicos y mediante su pantalla tácil y usando una tarjeta de crédito **podremos comprar productos Sony como la mismísima PSP.** ¿Llegarán a España?



RECOPILACIÓN

¡VUELVE MEGADRIVE!

Genesis Collection es la nueva **recopilación de Sega para PSP y PS2 con 20 clásicos de Megadrive** como *Sonic*, *Ecco The Dolphin*, *Shinobi*, *Golden Axe* o *Phantasy Star*. En USA saldrá en noviembre y en Europa aún no tiene fecha.

IMAGEN PES6

ADRIANO EN *PES6*

Adriano, el potente delantero brasileño del Inter de Milán, será la imagen europea de *Pro Evolution Soccer 6*. En España va a compartir la carátula con Cesc Fábregas.

NOTICIA

ASÍ LUCIRÁ *GTA IV* EN PS3

Rockstar ha confirmado que ***GTA IV* usará el motor gráfico RAGE, el mismo que su juego *Table Tennis*** de Xbox 360. Viendo los modelos de este título de ping pong, **la calidad está garantizada**, pero como RAGE recibe constantes actualizaciones, *GTA IV* lucirá aún mejor en nuestras PS3. **El 19 de octubre de 2007**, cuando el juego salga a la venta, lo comprobaremos.



ANUNCIO PS2

OLIVER Y BENJI EN PS2

Namco Bandai ha anunciado **para este verano en Japón un juego basado en la serie "Campeones".** Será un título de fútbol 3D que recreará la época en el instituto de Oliver Aton (o capitán Tsubasa, como se le conoce en Japón) y en el que los protas de la serie realizarán sus tiros y técnicas únicos. Ojalá llegue a España.

PERIFÉRICO

UNA CÁMARA PARA TU PSP

A finales de año Sony lanzará una cámara para PSP, que se conectará al puerto USB de la parte superior de la consola y que **permitirá hacer fotos con una calidad de 1,3 megapíxeles**. Además, se usará en los juegos "tipo EyeToy" que se preparan para la portátil.



NOVEDADES

CUÉNTAME UN CUENTO...

Namco Bandai prepara tres títulos de su saga de rol *Tales*. PS2 recibirá un "remake" de *Tales of Destiny* de PSone con mejoras y extras. Y para PSP se prepara otro "remake" mejorado de *Tales of Fantasia* de PSone (a su vez versión de un juego de Super NES) y un título nuevo, *Tales of the World Radiant Mythology*, que tendrá un nuevo sistema de combates 3D.

BLADE DANCER | PSP | VIRGINPLAY | ROL | OTOÑO

Olvídate de los turnos

ROL CON MUCHA **ACCIÓN** PARA PSP.

Blade Dancer será un juego de rol en 3D donde recorreremos el fantástico mundo de Lunadia en busca de la mítica espada Blade Dancer. Los combates serán en tiempo real y habrá más de 650 ítems para usar, además de multitud de magias y movimientos exclusivos. Pero lo mejor será su modo multijugador online para hasta 4 jugadores. Eso sí, hasta el último trimestre del año no lo esperéis por estos lares.



GUITAR HERO II | PS2 | ACTIVISION | MUSICAL | FINALES DE AÑO

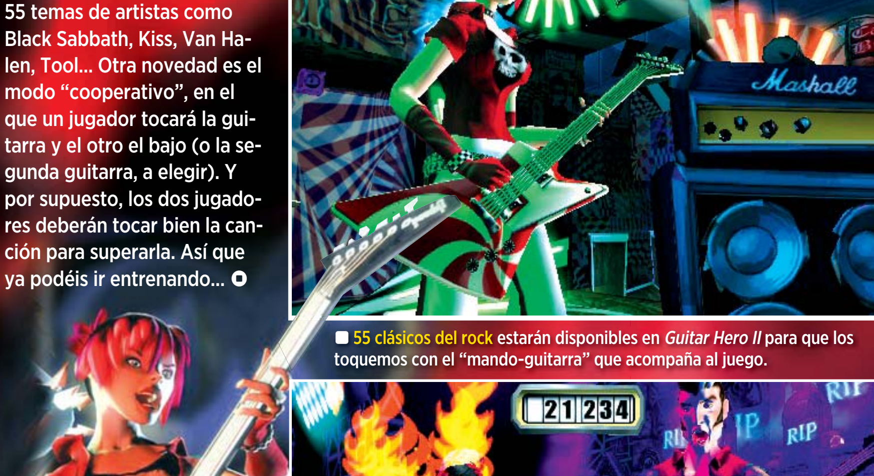
De vuelta a los escenarios

Play ¡NUEVOS DETALLES!

GUITAR HERO II SE DEJA VER... Y OÍR

Aún estamos "flipando" con *Guitar Hero*, cuando ya se han desvelado nuevos datos sobre su segunda parte. Incluirá 55 temas de artistas como Black Sabbath, Kiss, Van Halen, Tool... Otra novedad es el modo "cooperativo", en el que un jugador tocará la guitarra y el otro el bajo (o la segunda guitarra, a elegir). Y por supuesto, los dos jugadores deberán tocar bien la canción para superarla. Así que ya podéis ir entrenando...

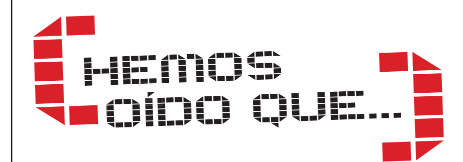




55 clásicos del rock estarán disponibles en *Guitar Hero II* para que los toquemos con el "mando-guitarra" que acompaña al juego.



Habrá un nuevo modo "cooperativo", en el que un jugador toca la guitarra y el otro el bajo o la guitarra secundaria (en pistas distintas).



...EA prepara un *Burnout* multijugador masivo.

Se trata sólo de un rumor, pero muy interesante: el próximo *Burnout*, ya para máquinas de nueva generación, podría centrarse en **partidas Online masivas en las que cientos de usuarios correrían a la vez**... ¿Os imagináis correr (y chocar) en una carretera con cientos de jugadores?

...*Kingdom Hearts* se acerca a PSP.

También es un rumor, pero basta para entusiasmar a los seguidores de esta saga de rol. **Square Enix estaría trabajando en un *Kingdom Hearts* para PSP**. Los mundos de Disney, la calidad de Square Enix, nuestra portátil... Menuda combinación.

...nuevas compañías de videojuegos quieren instalarse en España.

Si en los últimos tiempos compañías como Activision o Take 2 han abierto oficinas en nuestro país, ahora **se rumorea que otras, como Midway, Sega o Disney**, podrían seguir este camino. Una muestra de que nuestro mercado tiene cada vez más peso.

...al mejor ninja le gusta PlayStation 3.

Y acabamos con un tercer rumor. Tecmo estaría preparando una **versión para PS3 de *Ninja Gaiden Black***, el "beat´em up" que para muchos es la gran joya exclusiva de Xbox. ¿Se marcará Sony este tanto?



LEGO STAR WARS 2 LA TRILOGÍA CLÁSICA | PS2 Y PSP | LUCASARTS | AVENTURA | SEPTIEMBRE

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

Una trilogía con "Fuerza"

VUELVE EL UNIVERSO "STAR WARS" EN PIEZAS DE LEGO

A pocos meses de que llegue a nuestro país, ya hemos podido probar la segunda parte de *Lego Star Wars*, un divertido y original juego de acción que recrea las películas de "Star Wars" con piezas de juguete Lego. Y nuestra primera impresión no ha podido ser mejor. Si en la primera parte vimos la nueva trilogía, esta vez le toca turno a las tres pelis clásicas, y podremos revivir el ataque a la Estrella de la Muerte, defendernos en Hoth del ataque del imperio o enfrentarnos a Darth Vader y al mismísimo Emperador. El juego presentará mejoras en todos los aspectos, desde el apartado gráfico al control y la jugabilidad, con nuevos puzzles, extras, personajes y, por supuesto, mucho, mucho humor...





Una de las novedades de *LSW2* será la de manejar naves y vehículos.

El juego recreará los mejores momentos de la trilogía clásica.

GUN SHOWDOWN | PSP | ACCIÓN | ACTIVISION | OTOÑO

Play ¡NUEVOS DATOS!

Desenfunda tu PSP... Forastero

NUEVAS IMÁGENES Y DATOS DE LA VERSIÓN PORTÁTIL DE GUN

Ya falta menos para que volvamos al Oeste de la mano de *Gun Showdown*, adaptación para PSP del título que vimos las pasadas navidades. Eso sí, en su camino a PSP no ha "encogido", todo lo contrario, ya que, además de mostrar nuevas imágenes, sus creadores han confirmado las novedades con las que contará. Entre ellas, un modo multijugador (que no tenía la versión de PS2) con modos clásicos como deathmatch, último hombre en pie, etc., opción para jugar una "partida rápida" pudiendo elegir arma, sentarnos a una timba de póker, realizar misiones cortas... El Oeste vuelve con fuerza...



En su salto a PSP, *Gun* promete recrear el salvaje Oeste de manera excepcional.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

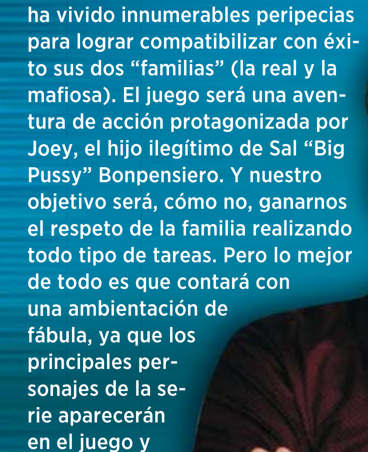
THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT | PS2 | THQ | AVENTURA DE ACCIÓN | OTOÑO (USA)

Bienvenido, una vez más, a la Familia

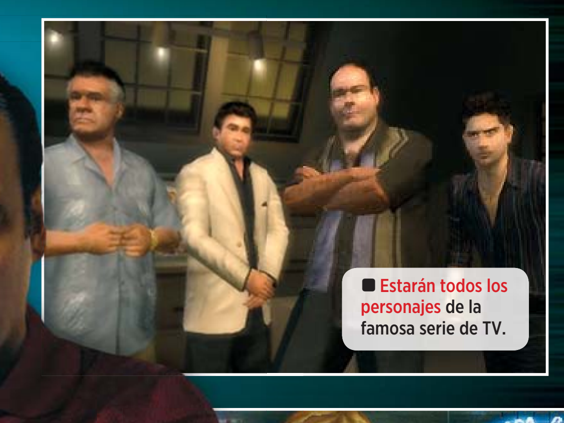
PREPÁRATE PARA OTRA **AVENTURA DE MAFIOSOS,** PERO ESTA VEZ BASADA EN LA CONOCIDA SERIE DE TELEVISIÓN "**LOS SOPRANO**".

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

Si ya has terminado con *El Padrino* y tienes más ganas de gángsters, estás de enhorabuena. THQ acaba de mostrarnos las primeras imágenes de *The Sopranos: Road to Respect*, el juego basado en la serie de televisión homónima protagonizada por Tony Soprano, un gángster que, durante seis temporadas, ha vivido innumerables peripecias para lograr compatibilizar con éxito sus dos "familias" (la real y la mafiosa). El juego será una aventura de acción protagonizada por Joey, el hijo ilegítimo de Sal "Big Pussy" Bonpensiero. Y nuestro objetivo será, cómo no, ganarnos el respeto de la familia realizando todo tipo de tareas. Pero lo mejor de todo es que contará con una ambientación de fábula, ya que los principales personajes de la serie aparecerán en el juego y los actores que les dan vida han prestado su imagen y su voz a tal efecto. Eso sí, como pronto, no lo veremos por aquí hasta este otoño...







Estarán todos los personajes de la famosa serie de TV.



Habrá que realizar todo tipo de tareas para ascender en el escalafón de la familia.



...Rule of Rose?

Pues que ya podemos confirmar que este **inquietante "survival horror" nipón saldrá en España de la mano de Proein**. Así que **en octubre**, y con textos en castellano, temblaremos con la historia de una joven presa de un grupo de inquietantes niñas...

...las novedades de Sony para PlayStation 2 ?

Centrada en el lanzamiento de PS3, el catálogo navideño de la propia Sony para PS2 **ofrecerá títulos "sociales" como nuevos *EyeToy*, *Singstar* y *Buzz*,** pero se echan de menos otras novedades potentes. Menos mal que el resto de las compañías nos traerán muchos y variados juegos.

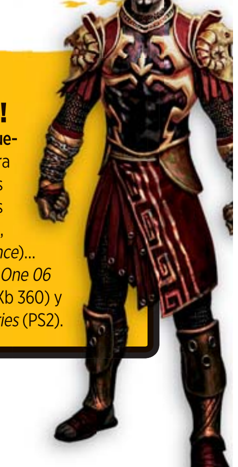
... Tomb Raider 10th Anniversary Edition?

Esperábamos que en el pasado E3 se mostrara este juego, **homenaje a los 10 años de vida de Lara Croft** y, supuestamente, un "remake" de su primera aventura (y puede que hasta de la segunda). Y, aunque allí no se vio nada, Crystal Dynamics, sus desarrolladores, **han confirmado que sigue en desarrollo para PSP y PS2**.

... F1 06 para PSP?

La deseada versión para PSP de *F1 06* se va a hacer esperar un poquito: **llegará a las tiendas a principios de agosto**. En nuestro próximo número tendréis un completo análisis de este juego, que permitirá competir Online a usuarios de PSP y PS2.





JAMES ARMSTRONG, CONSEJERO DELEGADO DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA, NOS DESVELA LAS CLAVES DEL FUTURO ÉXITO DE PS3

"PS3 es una superconsola y un centro de entretenimiento global"

Nació en Inglaterra hace 53 años, pero lleva más de 20 años en nuestro país y desde 1995 está al frente de Sony Computer Entertainment España, donde ha liderado el lanzamiento de PlayStation, PS2 y PSP. Ahora se prepara para lanzar PS3 y nos ha abierto las puertas de su despacho para descubrirnos las claves de la nueva generación.

■ James Armstrong, Consejero Delegado de Sony Computer Entertaiment España, nos recibió en su despacho de Madrid para contarnos cómo ve el futuro de PlayStation.

EL LANZAMIENTO

¿Cómo ve el lanzamiento de PS3 alguien que ya ha vivido el de PlayStation, PS2 y PSP?
Espectacular, porque PS3 es un concepto distinto. PlayStation y PS2 eran básicamente consolas de videojuegos. PS3 es superconsola y tiene muchas más cosas: Blu-ray, conexión a Internet, procesador Cell... Es casi un ordenador de entretenimiento.

Dado que hablamos de un lanzamiento mundial ¿crees que habrá consolas suficientes para cubrir la demanda el 17 de noviembre?
No creo que tengamos suficientes, pero sí una cantidad importante. En las dos primeras semanas habrá en España 150.000 máquinas y posiblemente habrá 225.000 para Reyes.

De los dos modelos de PS3 (599 € con disco duro de 60 Gb y 499 € con disco duro de 20 gigas), ¿cuál crees que funcionará mejor?
Entendemos que el consumidor va a elegir el modelo caro... Es superior al otro. Aunque para alguien que sólo quiera jugar la diferencia básica es el disco duro y 20 gigas son suficientes para disfrutar de todas las opciones de juego y descarga de PS3.

Pero para disfrutar de la enorme calidad de imagen que propone PS3 necesitaremos la salida de HDMI que no tiene el modelo barato...
Sí, pero la mayoría de los jugadores no van a tener una pantalla de alta definición para jugar. Si no tienes una HDTV, tampoco vas a necesitar que la consola tenga esta salida... Incluso la mayoría de los televisores que habrá cuando la consola salga a la venta no van a ser full HD. Los televisores de 1080 líneas acaban de salir a la venta y hay muy pocos.

EL PRECIO

¿No te parece un poco alto el precio?
No, si la comparas con PS2. Salimos con PS2 con un precio de 450 euros y en 6 años de inflación estamos en 599 euros. Y PS3 es mucho más y ofrece mucho más que PS2... Además PS3 es un reproductor de Blu-ray. Y los reproductores de Blu-ray que estarán a la venta estas Navidades tendrán un precio muy superior, en torno a los 1000 euros. Y además PS3 tiene juegos, conexión a Internet... Visto así, ¿a que no es tan caro?

¿Se sabe cuánto costarán los juegos?
Todavía no. Me gustaría que se mantuviera el precio de 59 euros de PS2 y no hemos hablado de nada superior. Lo que está claro es que desarrollar en PS3 es mucho más caro que en PS2, con lo cual es difícil amortizar el coste a un precio inferior. Incluso el soporte, el Blu-ray, es más caro.



James Armstrong habló con nuestra directora y dejó muy claro que tiene una enorme confianza en el futuro de PlayStation 3 y de PSP.

EL BLU-RAY

¿Le podrías explicar fácilmente a nuestros lectores qué va a significar el Blu-ray tanto en el tema del vídeo como en el de los juegos?
El Blu-ray va a suponer al principio más al cine que a los juegos. Es alta definición, lo que no es el DVD. Y además, los menús y la manera de ver partes de las películas y cambiar y manipular... va a ser más fácil con el Blu-ray que con el DVD. En lo que respecta a juegos, aunque al principio no todos van a salir con 1080 líneas, la alta definición se va a notar en un aspecto visual muy superior. También va haber un gran cambio en el sentido de que estamos acostumbrados a jugar y ver películas con televisores relativamente pequeños y en el futuro los televisores van a ser más grandes, por encima de las 40 pulgadas. Honestamente creo que el cambio va a ser bastante rápido, porque el precio de los televisores de alta gama va a bajar rápidamente.

Pero el Blu-ray va a tener un competidor en esto del vídeo en alta resolución, el HD DVD. ¿cuáles son las ventajas del Blu-ray frente al HD?
Blu-ray tiene dos importantes ventajas: la capacidad de almacenaje (25 o 50 gigas) es tres veces superior a la del HD DVD y además está PS3...

¿Puede ser determinante el lanzamiento de PS3 para que el Blu-Ray gane la batalla del vídeo?
Yo creo que sí. En España hay 4 millones y medio de PS2, que son reproductores de DVD. El 80% de los hogares tiene DVD... Es decir, una gran parte de los hogares españoles ve DVD en PS2. Con PS3, yo calculo que en cuatro años habremos metido en los hogares españoles 4 millones de reproductores de Blu-ray gracias a PS3, con lo que la introducción de Blu-ray va a ser bastante rápida. Nosotros hemos tardado con PS2 casi 5 años en llegar a casi 5 millones de hogares. El vídeo DVD, para llegar a 5 millones de hogares, ha tardado 8 o 9 años... Nuestra penetración va a ser más rápida. Creemos que PS3 va a ayudar a extender el Blu-ray.

EL DISCO DURO Y LA CONEXIÓN ONLINE

Ken Kutaragi ha comentado que PS3 podría acabar con el PC como máquina de juegos, ¿estás de acuerdo?
PS3 ofrece para jugar y para entretenimiento general muchas más cosas que un PC. PS3 es mucho más sencilla de manejar y mucho más atractiva que un PC y ofrece entretenimiento puro. El software del PC y el propio PC son más complicados y, aunque también se use para entretenimiento, la razón básica para tener un PC es más el "trabajo de oficina".

Pero PS3 es tan parecida a un PC que hasta tiene disco duro... ¿Para qué nos va a servir un disco duro en una consola?
El disco duro es muy importante, porque muchos juegos van a tener contenidos de descarga que podrás almacenar en él. Y también ayudará a jugar online.



> **A mí me gustaría que se mantuviera el precio de los juegos en los 59 euros de PS2 y por ahora no hemos hablado de un precio superior a eso.**

¿En un futuro se podrían vender juegos completos por Internet?
Sí, hemos estado en Japón viendo que es posible que algunos juegos se comercialicen exclusivamente en la red. No en el lanzamiento, pero pronto. Los desarrolladores se están volcando con las opciones de descarga para que a través de nuestro Network te puedas descargar elementos del juego: nuevos coches, circuitos...

¿Qué posibilidades, además de descargar extras de juegos, nos ofrecerá vuestra plataforma online?
Nuestra PlayStation Network va a permitir que haya un negocio de compra por descarga, además de en la tienda, que antes no existía. Y este nuevo negocio es fundamental para el desarrollo de nuestra industria, ya que te da la posibilidad de poder descargarte un "track" del juego. En lugar de pagar 60 euros por un juego completo, pagas 9 euros, te descargas un "track", lo miras, lo estudias, lo juegas y si te gusta te bajas más... Además, esto nos va a permitir tener una comunicación directa con los usuarios, algo que ahora no tenemos.

¿Crees que crecerá el número de jugadores online gracias a PS3?
Yo creo que el número de jugadores online va a ser relativamente pequeño. Los estudios de mercado que hemos llevado a cabo en España nos demuestran que hay muy pocos jugadores que tengan mucho interés por el juego en red.

¿Vais a apoyar el juego online?
A nosotros nos gustaría desarrollar un mundo online, pero este mundo sólo podrá crecer en función del interés que tenga el jugador. Por lo que sí vamos a apostar muy fuerte es por nuestra PlayStation Network y vamos a crear un negocio de descargas muy importante. ¿Cómo se va a desarrollar? ¿Qué éxito va a tener? ¿Cuántos jugadores descargarán contenidos? Es difícil de calcular... »

TAMBIÉN HABLAMOS DE...

PS3 y PSP: Un equipo de éxito

"**La conectividad entre PSP y PS3** es muy importante para nosotros. Creemos que PSP va a tener un importante futuro, **seguramente habrá una PSP 2 y hasta 3** y ese futuro pasa por la conexión con PS3. Al jugador le gusta estar conectado. He asistido a presentaciones sobre la conectividad de PSP y PS3 y es impresionante, no hay límites. Con tu PSP en Los Ángeles puedes conectarte con tu PS3 en Madrid a través de la red... Todo esto abre un camino muy amplio, incluso más allá de PSP. **PS3 podría conectarse al ordenador, al móvil**..."

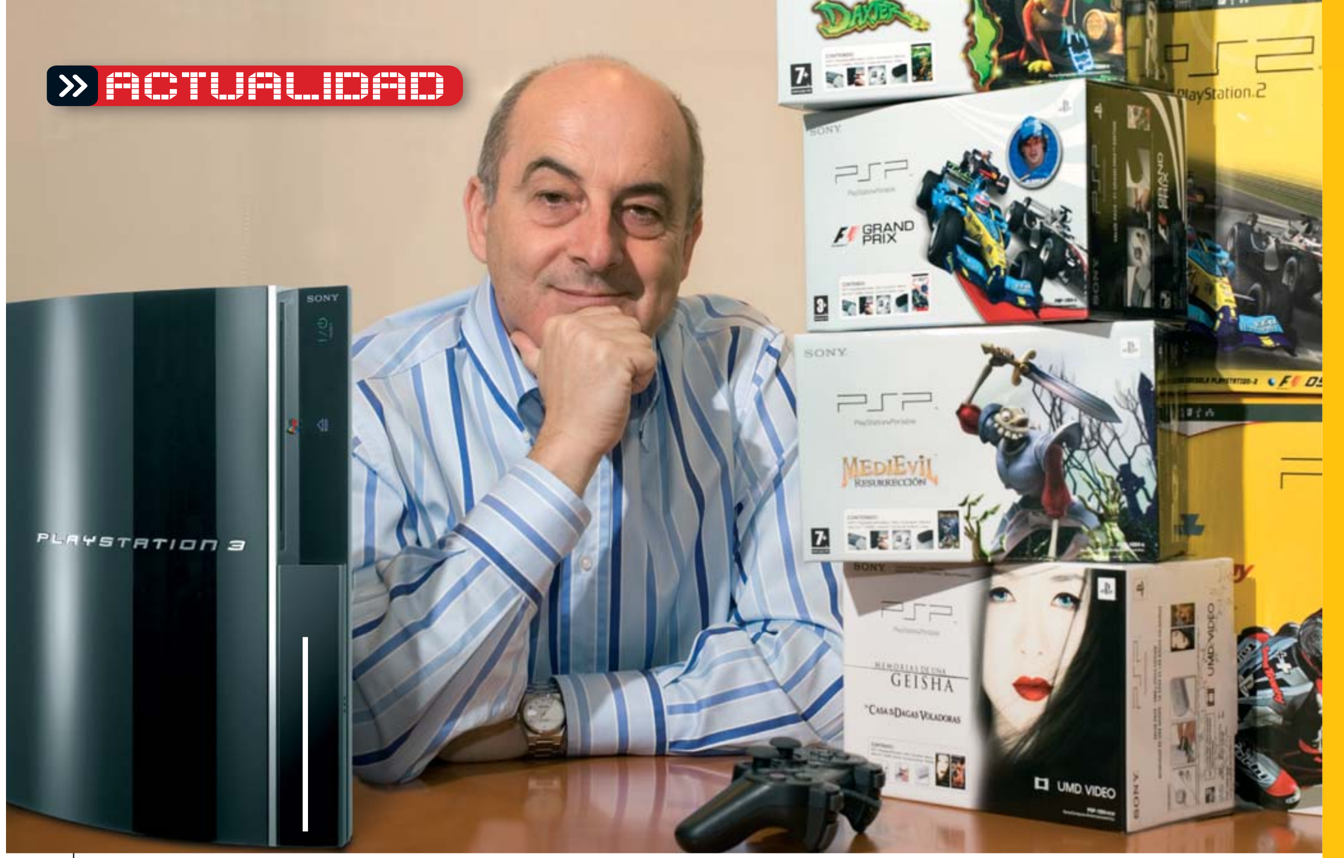


Para Armstrong, el futuro de PSP pasa por su conectividad con PS3.

Nuevos precios a la baja para los UMD Vídeo



"**La piratería ha devaluado el cine,** las descargas y las copias piratas han obligado a la industria del vídeo a bajar precios. Es muy difícil que el UMD pueda funcionar vendiendo las películas de catálogo a 20 euros cuando las películas en DVD están sobre los 9. Hemos replanteando la estrategia y **hemos bajado los UMD de catálogo a 9,99 y las novedades a 12,99 y 14,99**. En las dos semanas que llevamos de esta rebaja, **la venta de películas en UMD se ha incrementado un 250%.** Sony va a seguir manteniendo el apoyo al UMD vídeo. Además, **el UMD vídeo también vale para más cosas que películas.** Por ejemplo, series de TV y otro tipo de contenidos que se irán explorando según vaya creciendo la base instalada de PSP en España."



James Armstrong demostró ser un gran conocedor del mundo de los videojuegos y repasó con nosotros el futuro y presente de PS2, PSP y PS3.

También es verdad que vivimos un momento en el que el usuario está muy dispuesto a descargar, pero está acostumbrado a que sea gratis. Nosotros lo estamos sufriendo poco con PlayStation, pero como Sony lo hemos sufrido muchísimo en la música y el cine. Y es difícil cambiar las costumbres de los consumidores...

¿Con PS3 podremos navegar libremente por Internet?
De momento no, pero seguro que es una de las primeras actualizaciones de la consola. Además, creemos que PS3 va a cambiar la manera de ver los juegos. De hecho, se van a añadir muchos periféricos diferentes...

NUEVOS JUGADORES

¿Sony va a seguir inventando con PS3 como con PS2? Me refiero a cosas como *EyeToy*, *Buzz!*, *SingStar*...
Sí, seguiremos inventado. Los juegos sociales han sido un auténtico éxito y han servido para que la percepción que tiene el público en general (particularmente las madres) sobre los videojuegos haya cambiado... Antes se hablaba de los videojuegos como si fueran el demonio. Sin embargo, los juegos sociales han servido para rebajar este "miedo" del público...

¿Crees que va a subir la media de edad del jugador?
El tema de la edad es el más importante para toda la industria. Tenemos que conseguir que nuestros productos sean interesantes para niños, jóvenes y adultos. Y creo que todavía estamos muy concentrados en niños y jóvenes. Aunque hacemos muchos juegos de adultos, al final nuestro consumidor es bastante joven y tenemos que hacer esfuerzos para captar a más mayores, hasta a los de 60 años... También tratamos de hacer nuestros productos para mujeres, ya que sigue siendo una industria mayoritariamente para hombres.

LA COMPETENCIA

¿Cómo ves a la competencia? Hay quien dice que por el precio de una PS3 te puedes comprar una Xbox 360 y una Wii... ¿qué les dirías?
360 ya está en el mercado y la semana pasada ha vendido 500 unidades, mientras que hemos vendido 10.000 PS2... Con respecto a Wii, es una máquina de juegos sin más, un concepto muy parecido a PS2. Hay muchísima diferencia entre PS3 y Wii. Nintendo vende una consola y Sony un centro de entretenimiento. Ahí está la diferencia...



"Nuestra PlayStation Network va a permitir que haya un negocio de compra por descarga, además de en las tiendas, que antes no existía.

También se dice que habéis copiado la idea de los sensores de movimiento del mando de Wii...
Nosotros sacamos EyeToy mucho antes y la tecnología es algo parecido... Nuestro nuevo mando está hecho con la experiencia que hemos adquirido con este tipo de tecnología. Creo que las dos compañías hemos llegado a desarrollar un mando así por evolución. Poder jugar con un juego de coches o de aviones con un mando que puedes mover va a ayudar a que personas más mayores, que no han aprendido a jugar de niño, se introduzcan en los videojuegos. Es más fácil jugar moviendo los brazos que con un mando tradicional...

¿Crees que PS3 va a representar un éxito similar a PS2, superando a Wii y 360 tan descaradamente como PS2 supera a GameCube y Xbox?
Actualmente, de todas las consolas fijas que hay, incluyendo 360, PS2 tiene una cuota de mercado del 86%. Es mucha cuota. ¿En el futuro? Yo tengo mucho respeto por Microsoft y por Nintendo, pero creo que se va a mantener una proporción parecida, aunque nuestra cuota bajará, porque un 86% del mercado es muchísimo.

¿Qué les dirías a los lectores ante el inminente lanzamiento de PS3?
Que PS3 es mucho más que una consola, es un centro de entretenimiento global, que además de juegos ofrece vídeo de alta definición y una conexión a Internet que va suponer una nueva forma de disfrutar los videojuegos. Wii puede ser nuestra competencia en Japón y Xbox 360 en Estados Unidos, pero creo que en Europa no va a haber tanta competencia...

TAMBIÉN HABLAMOS DE...



España ya es la tercera potencia en videojuegos.
"Estamos creciendo mucho y tenemos potencial para crecer aún más. Ahora **somos el tercer país del mundo en penetración por hogar** y el quinto país del mundo en número total de consolas, por detrás de Japón, Estados Unidos, Reino Unido y Francia. Y la diferencia con Francia es muy pequeña. Si hablamos sólo de PSP, **vamos a superar a Francia en los próximos meses**... Y con PS3 creo que lo haremos mejor."



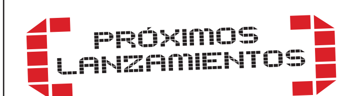
Blu-ray: adiós a la piratería.
"Gracias al Blu-ray creo que **no vamos a tener piratería en al menos 3 años**. Estamos introduciendo todo tipo de códigos y medidas de seguridad para evitar la piratería, aunque somos conscientes de que es algo que no se puede evitar indefinidamente. De todos modos, **el principal problema de la piratería no es tanto la venta de copias como las descargas**. La gente se descarga películas recién estrenadas y no le importa verlas con mala calidad. Un consumidor de PS3 que se gaste 600 euros en la consola, se compre sus juegos y tenga su TV en HD, seguro que prefiere ver las películas con la enorme calidad que ofrece Blu-ray..."



Las primeros lanzamientos en formato Blu-ray mezclarán novedades (que costarán cerca de 25 €) con películas más antiguas (en torno a 20 €).



El futuro de PS2
"Va a depender de cómo evolucione el mercado y las ventas de PS3, pero **vamos a seguir desarrollando durante mucho tiempo para PS2**. De hecho, parte del software que va a salir en PS2 **va a tener más calidad que nunca**. Además, hay muchas consolas y ahí es donde está el negocio."



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Semana del 17 al 23 de julio
Army Men Major Malfunction
Ford vs Chevy
Hummer Badlands
Pack Virgin 1: Sniper Elite + Mortal Kombat Shaolin Monks
Pack Virgin 2: Sniper Elite + DF Black Hawk Down
Pack Virgin 3: Mortal Kombat Deception + King of Fighters
Maximum Impact
Party Carnival
Piratas del Caribe: La Leyenda de Jack Sparrow
Street Fighter Alpha Anthology
Super Dragon Ball Z
Zombie Hunters
Zombie virus

Semana del 24 al 30 de julio
All Star Fighters
Dragon Sisters
Formula 1 06
Global Defence Force
Silent Hill Collection

Semana del 31 de julio al 6 de agosto
Babe
Casper the Friendly Ghost
Let's Make a Soccer Team
Monster House

Semana del 7 al 13 de agosto
Aeon Flux
AMF Bowling 2006
Dr. Dolittle The Movie
Jumanji The Movie
Reservoir Dogs
Tarta de Fresa Birthday Hunt



F-1 06 se pone a la venta a finales de julio: no le pierdas la pista.

PSP

Semana del 17 al 23 de julio
Field Commander
Juiced Eliminator
Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto
PQ

Semana del 24 al 30 de julio
Formula 1 06
Syphon Filter Dark Mirror

Semana del 31 de julio al 6 de agosto
Infected
X-Treme Party

Semana del 7 al 13 de agosto
WWE SmackDown! vs. Raw 2006



Juiced Eliminator se destapa como uno de los mejores arcades de PSP.

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 14 DE JULIO AL 14 DE AGOSTO

VIERNES 14/7

LANZAMIENTO PSP
PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO
El juego oficial de la película está disponible sólo para PSP. Una aventura para fans de la acción.
disney.go.com/buenavistagames/pirates/



LUNES 17/7



MARTES 18/7

LANZAMIENTO PS2
PACK VIRGIN VERANO 2006 2: SNIPER ELITE + DF BLACK HAWK DOWN
Atento si te gusta la acción bélica: te llevas dos geniales títulos por sólo 39,95 €.
www.virginplay.es/

MIÉRCOLES 19/7

LANZAMIENTO PS2
SUPER DRAGON BALL Z
Otro juego de lucha basado en "Bola de Dragón". La diferencia con *Tenkaichi* es un sistema de combate con más "chicha".
www.es.atari.com

JUEVES 20/7

LANZAMIENTO PS2
PIRATAS DEL CARIBE: LA LEYENDA DE JACK SPARROW
Ojito, que este juego no está basado en la película del verano, si no en la historia de Jack Sparrow.
http://ubi.com/es/

VIERNES 21/7

LANZAMIENTO PSP
JUICED ELIMINATOR
Amantes del tuning, ahora podéis llevaros vuestra afición a cualquier parte gracias a este espectacular título.
www.juiced-racing.com/eliminator/es



LUNES 24/7

LANZAMIENTO PS2
STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY
El mejor arcade de lucha 2D que puedes encontrar en PS2. Si eres un nostálgico o te gusta el género, hazte con él.
www.capcom-europe.com



MARTES 25/7

LANZAMIENTO PSP
FIELD COMMANDER
Los seguidores de la estrategia bélica (por turnos) por fin tienen un juegazo con el que guerrear en cualquier parte.
http://ubi.com/ES/



MIÉRCOLES 26/7

LANZAMIENTO PS2-PSP
FORMULA 1 06
El juego que todos los fans de Fórmula 1 estábamos esperando: ponte en la piel del Campeón y grita eso de: "toma, toma".
www.es.playstation.com

JUEVES 27/7

LANZAMIENTO PSP
SYPHON FILTER DARK MIRROR
El mejor juego de acción para PSP se ha retrasado un poquito, pero muy pronto lo tendrás en las tiendas. Atentos todos los espías...
www.yourpsp.com

VIERNES 28/7

LANZAMIENTO PS2
SILENT HILL COLLECTION
Si te gusta pasar miedo, no te puedes perder este recopilatorio con los tres *Silent Hill* aparecidos en PS2. Y acuérdate de ir al cine...
es.gs.konami-europe.com/





MARTES 1/8

MIÉRCOLES 2/8

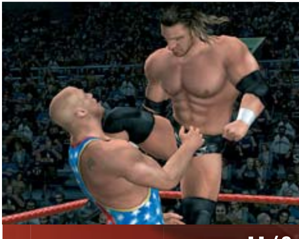


JUEVES 3/8

VIERNES 4/8

SÁBADO 5/8

DOMINGO 6/8



MARTES 8/8

MIÉRCOLES 9/8

JUEVES 10/8

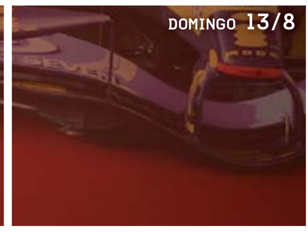


VIERNES 11/8

LANZAMIENTO PSP-PLATINUM
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
Un gran arcade de lucha para PSP que en agosto podrás conseguir por el atractivo precio de 29,95 €. Si te gusta la lucha libre, atento.
http://svr2006.com

SÁBADO 12/8

DOMINGO 13/8



LUNES 14/8



PÁGINA DE PUBLICIDAD

NEED FOR SPEED CARBONO

Play Manía ¡YA LO HEMOS JUGADO!

EL JUEGO **PERFECTO** PARA ALCANZAR EL CLÍMAX DEL **TUNING**

PS2-PS3-PSP | EA GAMES | NOVIEMBRE

Si hay un título que representa la cultura del tuning en los videojuegos, ese es *NFS*. Con cada nueva entrega refina aún más la experiencia, pero... ¿queda algo por ofrecer? La respuesta es un rotundo sí...

Need For Speed Carbono será el cuarto juego de la saga en ofrecer unas extensas opciones de tuning, a las que añadirá un montón de componentes nuevos: dominar territorios, crear una banda...

Tras dos más que sobresalientes *NFS Underground* y el rotundo éxito de *NFS Most Wanted* las pasadas navidades, los responsables de la saga se han visto "obligados" a seguir ofreciendo elementos novedosos que vayan más allá de lo visto hasta ahora. Ese "algo" va a ser *NFS Carbono*, que se va a centrar en tres aspectos nuevos: las carreras por cañones y montañas, las bandas de tuneros y el dominio de la ciudad, aunque esto es sólo el principio...

Carreras a vida o muerte

El eje central del juego volverá a ser las carreras nocturnas en entornos urbanos con coches modificados, en las que no faltarán el tráfico por las carreteras, la posibilidad de destruir parte del entorno (como gasolineras), opción de tomar diversos atajos... Habrá carreras convencionales, pruebas de derrapes y otros muchos tipos de competición, aunque con luz propia brillará una de las novedades: las carreras por cañones y montañas. Estas carreras están inspiradas en el fenómeno "Touge Racing", que nació en Japón y que consisten en recorrer un sinuoso y retorcido tramo de montaña a velocidades de vértigo, en los que un solo fallo supone acabar volando ladera abajo... ¿Y cómo encajarán estas carreras en la filosofía urbana de *NFS*? Pues muy sencillo. Nosotros asumiremos el papel de un corredor novato, que





La noche y la ciudad volverán a ser las protagonistas de las carreras, junto con 50 vehículos reales completamente tuneables.





En ciertas carreras, otros miembros de la banda nos ayudarán obstaculizando a los rivales.

según vaya ganando reputación podrá crear una banda/grupo de tuneros para desafiar a otras bandas. Tras unas cuantas carreras, cuando el pique entre bandas llegue a su punto álgido, los líderes de las bandas se medirán en una duelo de montaña.

Las bandas de tuneros y las carreras en la montaña, dos fenómenos que causan furor en el mundo del tuning actual, serán parte fundamental de *Carbono*.

Máxima tensión en el asfalto

Estos duelos de montaña serán a dos rondas. En la primera nosotros haremos de "perseguidor", y deberemos intentar superarle o al menos permanecer lo más pegado posible al rival (cuanta menos sea la distancia, más puntuaremos), mientras que en la segunda ronda tendremos que hacer justo todo lo contrario: dejar atrás al rival. Si tenemos en cuenta que además los circuitos serán muy exigentes, repletos de curvas y zonas en las que podremos caer al vacío, nos encontraremos ante unas carreras en las que un fallo se paga con la "vida", obligándonos a estar siempre al límite con unos niveles de adrenalina y tensión rara vez vistos en un juego de velocidad.

A la conquista del territorio

El lema de *NFS Carbono* será "correr al límite para dominar la ciudad" y así, a lo largo del juego, conoceremos a nuevas bandas que dominan distintas secciones de la ciudad y cuyos miembros tienen en común la pasión »

» PERSECUCIONES AL FILO DEL ABISMO...

Una de las novedades más importantes de esta entrega serán las carreras en montañas y cañones. En ellas competiremos sólo contra otro vehículo en unos trazados repletos de curvas, donde siempre estará presente el peligro de caer al vacío. Una nueva forma de meter presión al conductor...



SALTO AL VACÍO El más mínimo fallo puede suponer caer al vacío y fin de la carrera.



DEJA ATRÁS AL RIVAL Las carreras en montaña serán a dos rondas. En una tendremos que dejar atrás al rival, y en otra le perseguiremos.

» HISTORIA DE UNA LEYENDA

La saga *NFS* lleva 14 años entre nosotros, y pese a que ha tenido etapas de luz y sombra, sigue siendo una de las reinas del género.

The Need For Speed (1994)

El debut de la saga brilló con luz propia en la consola 3DO y los PC. En ella ya pudimos ver algunas de sus señas: coches lujosos, policía...



NFS II (1997)

La primera entrega de la saga que apareció en una consola de Sony. Contó con los coches más lujosos del momento, como el F50.



NFSIII Hot Pursuit (1998)

La policía cobró mayor peso en *NFSIII*, e incluso las persecuciones tuvieron su propio modo de juego (que da título a esta entrega).



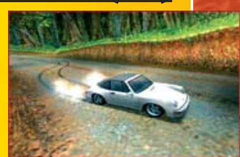
NFS Road Challenge (1999)

Daños en los coches, posibilidad de apostar vehículos, subir por un escalafón de competición... El *NFS* más completo de la saga en PSone.



NFS Porsche Unleashed (2001)

Es la única entrega dedicada a una sola marca. Ofreció algunos modos curiosos, como competir con los modelos de tres épocas distintas.



NFS Hot Pursuit 2 (2002)

El debut de la saga en PS2 recuperó las persecuciones policiales... pero mucho más brutales (con refuerzos aéreos incluidos).



NFS Underground (2003)

Fue la primera entrega que apostó abiertamente por el mundo de las carreras ilegales, el tuning, las competiciones nocturnas...



NFS Underground 2 (2004)

Secuela que superó en todo a su antecesor: más opciones de tuning, poder recorrer la ciudad con libertad, buscar pilotos para competir...



NFS Most Wanted (2005)

Qué decir del mayor éxito de las pasadas navidades. Las persecuciones más brutales, escenarios que podemos arrasar a nuestro paso...





Las carreteras de montaña también serán el telón de fondo para otro tipo de carreras aparte de los duelos, aunque por ahora sus creadores prefieren no desvelar más. ¿Serán persecuciones policiales?



Como en *NFS Underground 2* y *Most Wanted*, dispondremos de libertad total para recorrer la ciudad, donde nos esperan también sorpresas, numerosos rivales contra los que competir, tiendas...



Atajos, partes del circuito que podremos destrozar... *Carbono* no se olvidará de todos los detalles que han hecho grande a la saga *NFS*.





por un determinado tipo de vehículo (muscle cars americanos, coches japoneses, deportivos exóticos...). Si los derrotamos, ganaremos reputación y nos enfrentaremos a sus líderes en la montaña. Si los vencemos, esas zonas pasarán a ser "nuestras", siendo el objetivo final dominar todo el mapa... Eso sí, para lograr las victorias será prácticamente indispensable formar una banda de tuneros.

Únete a mi banda

El número de miembros irá creciendo a medida que avancemos y, cuanto mayor sea nuestro índice de reputación, más y más candidatos se acercarán a nosotros para formar parte de la banda (en cualquier momento podremos echarlos y aceptar nuevos miembros). ¿Y para qué servirán los miembros? Pues muy sencillo. Cada uno de ellos será una mejora doble de nuestras habilidades, una en las carreras y otra fuera de ellas. Así, por ejemplo, un miembro puede permitirnos realizar ciertas mejoras estéticas

> ***NFSC* nos invitará a convertirnos en el piloto número 1, derrotando a las bandas rivales y dominando sus territorios.**

COCHES **JAPONESES,** DEPORTIVOS **EXÓTICOS** Y MUCHO MÁS

Need For Speed Carbono ofrecerá cerca de 50 vehículos reales (la lista aún no se ha cerrado y puede haber alguno más). Eso sí, todos los modelos se repartirán, principalmente, entre tres categorías: japoneses, deportivos exóticos y muscle cars... aunque seguro que habrá alguna sorpresa o categoría más. Algunos de los modelos y marcas ya confirmados son: Porsche Caiman, Porsche GT, Mustang Cobra, Lancer Evolution, Lamborghini Gallardo, Aston Martin DB7... Como siempre, se buscará ofrecer los modelos más modernos del mercado y al mismo tiempo, los más elitistas.



DEPORTIVOS EXÓTICOS Porsche, Lamborghini... los coches más lujosos seguirán presentes en esta entrega.

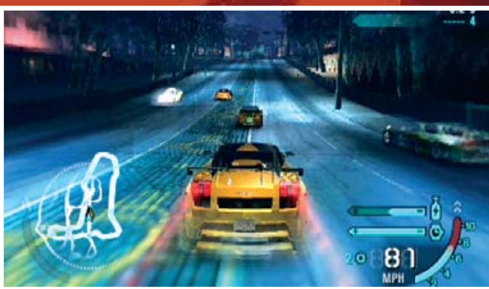


MUSCLE CARS Mustang y otras marcas americanas cederán algunos de sus coches más potentes y prestigiosos.



TUNERS Coches de origen japonés con grandes posibilidades de tuneo. No faltarán marcas como Mitsubishi.


Podremos unir pilotos a nuestra banda, pero sólo aquellos que nos aporten las mejoras y habilidades más sustanciosas.





en el coche y al mismo tiempo otorgarnos en carrera una habilidad durante un tiempo limitado, como por ejemplo, "tiempo bala" para ralentizar el paso del tiempo durante unos segundos.

Nuevos modos Online, detalles exclusivos para cada versión (PS2, PS3 y PSP) y una cañera banda sonora pondrán la guinda a *NFS Carbono*.

Mucho más por descubrir

Electronic Arts se ha encargado de no desvelar ni una tercera parte de las novedades que ofrecerá esta entrega, ya que aún queda bastante para que se ponga a la venta. Eso sí, sus creadores nos han dejado probar una versión demo en la que hemos podido descubrir otras importantes novedades, como la Autoescultura, que ha sido concebida como la evolución del tuning aplicado a los videojuegos. Nosotros ya lo hemos podido probar y... hay que verlo para hacerse una idea de sus inmensas posibilidades. Tampoco faltará un modo Online con el que quieren dar la campanada, ni la policía (que no tendrá tanta presencia como en *NFS-MW*). Y eso por no hablar de los gráficos, la banda sonora y otros detalles que llevarán a *Carbono* a lo más alto. Lástima que aún falten 4 meses para jugarlo...

» LA EVOLUCIÓN DEL TUNING

La "Autoescultura" será la nueva herramienta de tuneo de los vehículos. Tal y como la han bautizado sus creadores, es una evolución de todas las opciones que ha ofrecido la saga en esta materia. Estos son algunos de sus rasgos.



TUNEO TOTAL Alerones, bajos, techos, puertas, faldones, tubos de escape... podremos "meterle mano" a cualquier parte del vehículo.



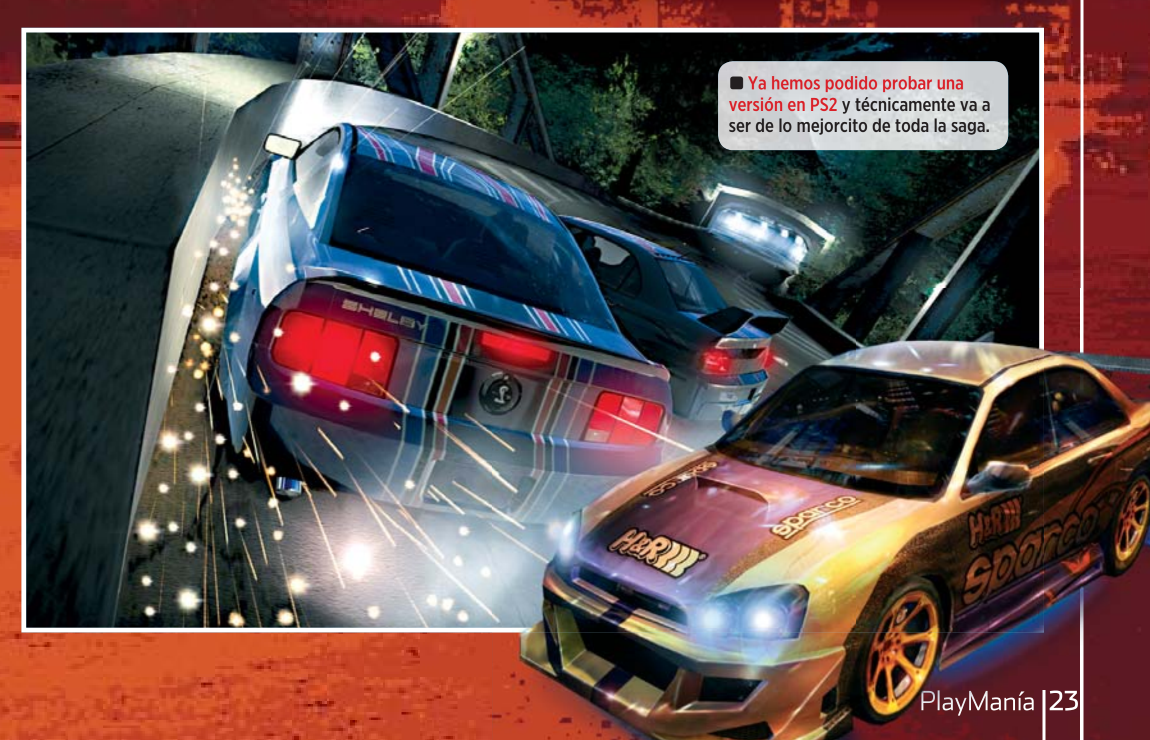
CONTROL ABSOLUTO Tendremos control sobre el grosor, tamaño, profundidad y otras variables de cada cambio estético que realicemos.



¡HASTA LAS LLANTAS! Podremos incluso modificar la curvatura de los radios de las llantas, el perfil de la rueda, su grosor... todo.






Ya hemos podido probar una versión en PS2 y técnicamente va a ser de lo mejorcito de toda la saga.



Estas navidades, la "fiebre amarilla" invadirá PS2 con una verdadera avalancha de títulos basados en las series anime y manga japonesas más famosas del momento. ¿Quieres saber cuáles son? ¡Pues sigue leyendo!

PS2 NAMCO BANDAI OCTUBRE

Caballeros del Zodíaco La Saga de Hades

SEIYA Y SUS AMIGOS VUELVEN A PS2 DISPUESTOS A LUCHAR ¡INCLUSO EN EL INFIERNO!

Una de las sagas de anime más populares en todo el mundo, que debutó el año pasado en PS2, volverá después del verano con una secuela mejorada, coincidiendo con la emisión de la serie completa por parte de Telecinco. Esta secuela estará basada en la "Saga de Hades", la última entrega de las aventuras de estos caballeros protectores de Atenea. Así, el juego nos volverá a sumergir en batallas uno contra uno en 13 escenarios totalmente tridimensionales, en los que nos encontraremos con 56 personajes de la saga. El sistema de combate se ha mejorado y, a juzgar por las primeras pantallas que se han visto, el "look" gráfico seguirá siendo muy fiel a la serie.



En la Saga de Hades Seiya y sus amigos bajan a los infiernos para salvar a Atenea.







El sistema de lucha ofrecerá ataques y contraataques a corta y larga distancia... y será tan espectacular como en el primer juego.



Los caballeros de bronce, los de oro y un montón de personajes más de la saga estarán presentes en el juego.



Esta segunda entrega de *Los Caballeros del Zodíaco* promete ser más larga y espectacular.



PS2 | NAMCO BANDAI | NOVIEMBRE

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

¿SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS? ¿QUIÉN LO DICE?

Goku y compañía siguen mostrando una salud "de hierro" y volverán en navidades con la segunda parte de la saga *Budokai Tenkaichi...* Y lo harán cargados de novedades. En esta ocasión, podremos vivir momentos vistos en algunas de las sagas más famosas del popular anime, como la llegada de los superguerreros a la Tierra o los mejores momentos de "DB GT", disputando espectaculares peleas uno contra uno en 15 enormes escenarios de la serie y manejando a personajes tan populares como Goku, Freezer, Vegeta, Piccolo y un montón más no vistos en ningún otro juego de "Dragon Ball". En total, habrá cerca de 100 personajes distintos, ahí es nada. Y aparte de los combates, disfrutaremos de minijuegos, tareas secundarias y muchas sorpresas más.



DBZBT2 nos llevará de nuevo al universo "Dragon Ball" y nos invita a participar en espectaculares combates.





Ofrecerá 100 personajes de toda la saga Dragon Ball, muchos de ellos inéditos hasta la fecha en un juego.



Podremos efectuar transformaciones en superguerrero y fusiones en tiempo real.



Tenkaichi 2 nos permitirá revivir los mejores momentos de TODA la saga, incluida DB GT, los OVAS, etc.



PS2 Y PSP | NAMCO BANDAI | SEPTIEMBRE (PS2) / POR CONFIRMAR (PSP)

Naruto Ultimate Ninja

APÚNTATE A LA ACADEMIA DE NINJAS MÁS DIVERTIDA

Considerada como la sucesora de "Dragon Ball" en Japón, "Naruto" se ha convertido en un fenómeno que se ha extendido como la pólvora por todo el mundo hasta llegar a España. Y aunque la serie de televisión se comenzará a emitir a finales de año aquí, ya son muchos los que conocen a Naruto, un joven ninja que alberga el espíritu de un terrible zorro de nueve colas que, junto a sus amigos Sakura y Sasuke aprenden ninjitsu mientras cumplen las más peligrosas misiones. Y esa es la idea que veremos reflejada en el juego, en el que libraremos combates uno contra uno en 12 escenarios interactivos contra algunos de los personajes más conocidos de la serie usando armas y nuestras habilidades ninja.



Naruto Ultimate Ninja está basado en la serie que ahora mismo arrasa en USA y Japón.



En los combates podremos usar distintas armas y, además, podremos mejorar nuestras habilidades de lucha.



Los escenarios tendrán varios planos y alturas, y podremos movernos por ellos para recoger ítems.



Las técnicas especiales de cada ninja serán como un minijuego de habilidad y derrocharán humor.



El "look" gráfico será muy fiel a la saga, tanto en los personajes como en los escenarios.

Y la versión PSP

LA PORTÁTIL DE SONY TAMPOCO SE QUEDARÁ SIN SU RACIÓN DE NARUTO.

También será de lucha tipo versus y veremos a personajes como Naruto, Sakura, Shikamaru o Kirihime, la princesa que vive en el misterioso castillo que recorreremos mientras combatimos. Tendrá modo multijugador Wi-Fi para dos, aunque se desconoce todavía su fecha de lanzamiento en Europa.



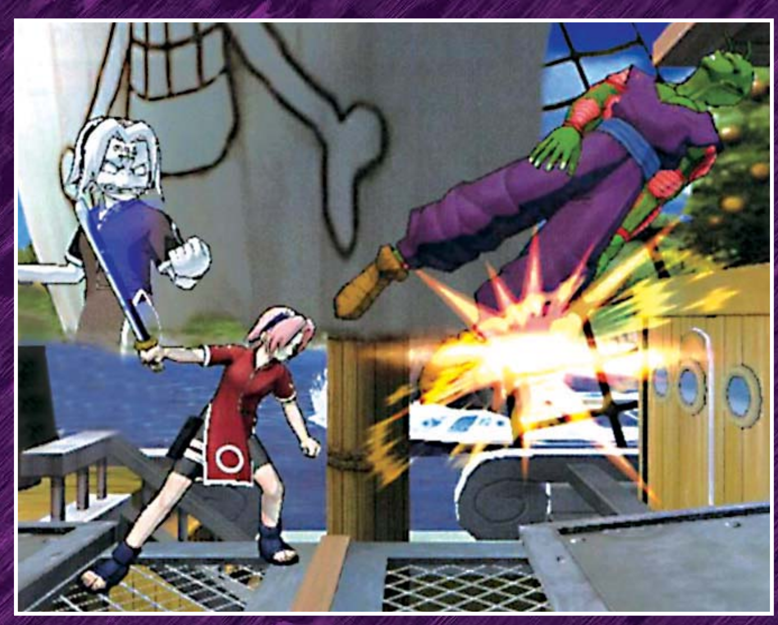


PS2 | NAMCO BANDAI | POR CONFIRMAR

Battle Stadium D.O.N.

DIVERSIÓN EN EL COMBATE MULTIPLICADA POR TRES

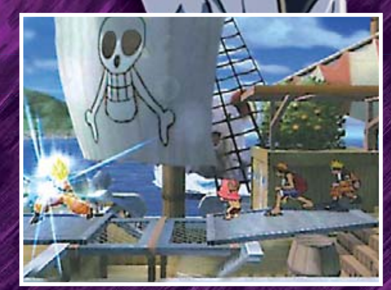
Mezclando personajes y escenarios de tres de las series más populares en Japón, “Dragon Ball”, “One Piece” y “Naruto”, nos encontramos con un juego de lucha donde hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse al mismo tiempo. El jugador podrá elegir de entre cerca de 30 personajes para luchar entre los que no faltarán los más populares, como Goku, Naruto, Luffy... todos ellos con los golpes y habilidades que exhiben en sus respectivas series.



Cerca de 30 personajes extraídos de las populares series de anime “Dragon Ball Z”, “Naruto” y “One Piece” se enfrentarán en rápidas y divertidas peleas de hasta cuatro luchadores a la vez.



Todos los escenarios serán en 2D, aunque serán destruibles y contarán con varios niveles.



Gracias a los “power-ups” podremos usar armas y realizar movimientos especiales.

PSP | KONAMI | POR CONFIRMAR

Yu-Gi-Oh GX

SERÁ MEJOR QUE VAYAS APRENDIENDO A JUGAR A LAS CARTAS...



Yu-Gi-Oh GX recreará los duelos de cartas vistos en el anime.

El popular anime de duelos de monstruos invocados con cartas saltará a PSP con una historia completamente nueva. Será como un juego de rol, de gráficos y control sencillos, en el que buscaremos nuevas cartas, lucharemos con otros “duelistas”...

PSP | SONY | POR CONFIRMAR

Bleach Heat the Soul 3

EL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS ESTÁ INQUIETO Y NOS TOCA A NOSOTROS “ZURRARLES” UN POCO.

Otro juego de lucha uno contra uno, tercero en la saga basado en la famosa (en Japón, claro) serie homónima y que contará con 33 luchadores sacados del anime. En esta ocasión las artes marciales dejan paso a las armas blancas, espadas principalmente, con las que cada personaje puede ejecutar las mismas técnicas y habilidades que lucen en la serie de televisión.







33 personajes se enfrentarán en combates con armas blancas y magias espectaculares.

Sorteamos

15 juegos Micro Machines V4 para PS2 y 15 camisetas exclusivas del juego

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 7654!

Si te gusta la velocidad y competir con amigos, con este genial arcade protagonizado por coches en miniatura te lo vas a pasar en grande. Conseguirlo es muy fácil: sólo tienes que mandarnos un SMS con la palabra clave "V4play". Además del juego, puedes llevarte una camiseta exclusiva...

15 Juegos PS2



15 Camisetas





BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 7654, poniendo, por ejemplo: V4play Luis Llopis Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- De las llamadas recibidas se seleccionarán 15 mensajes. Cada uno recibirá un pack compuesto por 1 juego *Micro Machines V4* para PS2 + 1 camiseta exclusiva.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los ganadores aparecerán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazo de participación: del 16 de julio de 2006 al 16 de agosto de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".

Licensing by:

Play Manía

Hasbro Properties Group
www.hasbro.es



www.codemasters.com/micromachines







SUPER DRAGON BALL Z. Goku y cía. en combates más profundos. *SILENT HILL COLLECTION.* Una recopilación que te quitará el sueño. *JUICED ELIMINATOR.* Las carreras y el tuning se dan la mano en PSP.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 2

F1 06 ... 32
King of Fighters Neowave ... 58
Let's Make a Soccer Team ... 58
Shinobido ... 40
Silent Hill Collection ... 44
Street Fighter Alpha Anthology ... 42
Super Dragon Ball Z ... 36
Vecinos Invasores ... 58

PSP

Astonishia Story ... 49
Capcom Classics Collection Remixed ... 58
Def Jam Fight for NY The Takeover ... 52
Field Commander ... 50
Juiced Eliminator ... 46
Piratas del Caribe El Cofre del Hombre Muerto ... 60
Silent Hill Experience ... 58
Tenchu: Time of the Assassins ... 56

FERNANDO ALONSO SE LLEVA OTRA VEZ LA "POLE".

En pleno verano, época en la que no suele haber muchas novedades, un título destaca por encima del resto. Se trata de *F1 06*, el único simulador de velocidad con el que emularemos a Fernando Alonso en su pugna por convertirse en Campeón del Mundo. Por lo demás, parece que este es "el mes de los recopilatorios". *Silent Hill Collection* y *SF Alpha Anthology* reúnen en PS2, respectivamente, el mejor terror psicológico y la mejor lucha en 2D. Y PSP tampoco se "escapa" de las antologías, como demuestra *Capcom Classics Collection Remixed.* Pero si quieres disfrutar con juegos más "actuales" en tu PSP, tienes las trepidantes carreras de *Juiced Eliminator* y buenas dosis de estrategia con *Field Commander.* Llévatela a la playa y... ¡presume de portátil!



F1 06. Sigue los pasos de Fernando Alonso en su lucha por proclamarse campeón.



Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

Código de descriptores PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:





















Género
VELOCIDAD
Desarrollador
SCE S. LIVERPOOL
Editor
SONY
Lanzamiento
26 DE JULIO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
DE 2 A 16 JUGADORES
Guardar partidas
TRAS CADA PRUEBA
Página web
WWW.ES.PLAYSTATION.COM



JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Los 18 Grandes Premios, las 11 escuderías y los 22 pilotos del actual mundial están presentes en el único juego con licencia oficial.

ESTO SÍ ES **FÓRMULA 1** EN ESTADO PURO

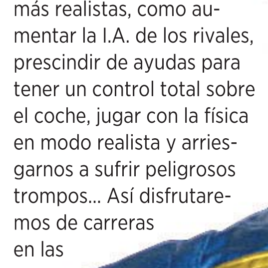
F1 06

Fernando Alonso es el actual campeón. Y este año, tú eres la joven promesa que le disputará el título de Fórmula 1 en tu consola.

Miles de aficionados esperan cada temporada la nueva entrega de la saga *Formula One*, la única con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Fórmula 1. Y este año Sony tenía la difícil tarea de mejorar *Formula One 05*, un título que destacó por su realización técnica y su jugabilidad. Pero la perfección no existe, y añadiendo retoques, modos de juego y aprovechando la compatibilidad PS2-PSP, Sony ha afrontado el reto de realizar un simulador de Fórmula 1 todavía más completo.

***Formula One 06* reproduce** los 18 Grandes Premios del mundial con sus reglas reales (como las rondas de clasificación eliminatorias, novedad de este año) e incluye todas las escuderías y pilotos reales.

Y tanto si eres un fanático de la simulación como si quieres velocidad sin complicaciones, adapta la conducción a tus necesidades: podemos activar ayudas como asistencias en los giros o en la frenada, hacer que las colisiones no dañen el coche, que no haya desgaste de neumáticos ni consumo de combustible... Pero el juego da lo mejor de sí mismo si activamos opciones más realistas, como aumentar la I.A. de los rivales, prescindir de ayudas para tener un control total sobre el coche, jugar con la física en modo realista y arriesgarnos a sufrir peligrosos trompos... Así disfrutaremos de carreras en las







Este año, Fernando Alonso lleva el número 1. Y además, escucharás su voz en los "previos" de algunos grandes premios.

GÁNATE EL PUESTO ENTRE LOS MEJORES PILOTOS



1 **¿DARÁS LA TALLA?** Claro, porque puedes adaptar la conducción a tu habilidad y experiencia.



2 **TRAYECTORIA.** En este modo empiezas de probador y recibirás ofertas de equipos cada vez mejores.



3 **ELIGE RIVAL.** También puedes jugar a pantalla partida con un amigo, o con hasta 16 jugadores más Online.



Variamos la dificultad de las carreras modificando parámetros, activando ayudas a la conducción...



El control es preciso y fiable, y los coches giran y frenan más fácilmente que los bólidos reales.



Las colisiones provocan averías en la mecánica y en el chasis... aunque podemos "desactivarlas".

MECÁNICO DE PRUEBAS

Antes de cada Gran Premio podemos realizar pruebas modificando una enorme variedad de componentes (neumáticos, alerones, suspensión, camber...) y en función de los resultados la CPU nos aconsejará una estrategia de carrera.



EL "TESTEO" ES CLAVE. Cambiar opciones mecánicas modificará mucho el rendimiento.



LA CPU ACONSEJA. Después la consola te indica la mejor estrategia.

PS2 te permite vivir con detalle y realismo el actual campeonato del mundo... Tú solo, o contra otros 15 jugadores en un emocionante mundial Online.

que habrá que apurar las trazadas y memorizar los circuitos. Eso sí, el control siempre es preciso y fiable, y permite girar y frenar más fácilmente que en un bólido real, para que las carreras no sean difíciles en exceso.

Pero, si estas cualidades ya estaban en *F1 05*, ¿cuáles son las novedades de esta edición? Pues las principales están en los modos de juego: por fin podemos disputar un campeonato completo Online, con hasta 16 pilotos. Y, por primera vez, jugadores de PSP y PS2 podrán competir en tiempo real. Sólo harán falta las dos versiones del juego y conectar Online las dos consolas para que usuarios de ambas máquinas participemos en las mismas carreras y hasta organicemos campeonatos.

Y, por supuesto, se mantienen la variedad de modos para un jugador, desde la Carrera Rápida hasta el Campeonato del mundo, pasando por el modo Trayectoria, en el que emularemos las carrera de un piloto creado por nosotros, que comenzará de probador para los equipos modestos y, en función de sus resultados, recibirá ofertas de equipos más fuertes.

Pero si en posibilidades de juego *F1 06* es mejor que nunca, en el apartado gráfico no podemos decir lo mismo. Aunque los coches tienen un realista modelado, el diseño de los circuitos se ha simplificado con respecto al año pasado, y algunos



Lluvias de distinta intensidad pueden hacer acto de presencia en las carreras, lo que complicará la conducción del vehículo.



El juego recrea bien el ambiente de los grandes premios: los comisarios muestran banderas, los pilotos celebran sus triunfos...



La física ha mejorado y los trompos son más realistas. Pero podemos activar una ayuda para que el coche no derrape.



El abanico de modos es amplísimo: desde Trayectoria y Mundial para un jugador, al mundial Online o las carreras con jugadores de PSP.



También desbloqueamos bólidos históricos y se recrean carreras legendarias, podemos descargar resultados de la actual temporada...



El juego ofrece cuatro vistas, dos interiores y dos exteriores. En estas últimas disfrutamos de una gran sensación de velocidad.

resultan vacíos y de aspecto pobre. Eso sí, se mantiene la buena sensación de velocidad y la aparición de gran número de coches en pantalla sin ralentizaciones reseñables. Pero gran parte del mérito de la buena ambientación del juego lo tiene el apartado sonoro: además de los comentarios en carrera de Antonio Lobato y Gonzalo Serrano, comentaristas de Tele 5, también oímos la voz de Alonso dándonos información antes de algunos grandes premios. Y durante las carreras, los mecánicos del equipo nos dan valiosísimos datos, desde el momento de entrar en boxes a la instrucciones cuando los comisarios sacan alguna bandera en carrera. Y todo acompañado del realista y ensordecedor rugido de los poderosos motores de los monoplazas.

La lograda sensación de velocidad y un alucinante apartado sonoro garantizan una ambientación propia de la TV.

Esta ambientación, unida a algunos retoques en el desarrollo de las carreras (ahora es más frecuente ver a pilotos rivales en la cuneta por fallos mecánicos), consigue reflejar con realismo las emociones del campeonato del mundo y redondean un juego que, aunque no da un salto de calidad importante con respecto a la lograda versión del año pasado, sí que se convierte en la edición mas completa y con más posibilidades hasta la fecha.



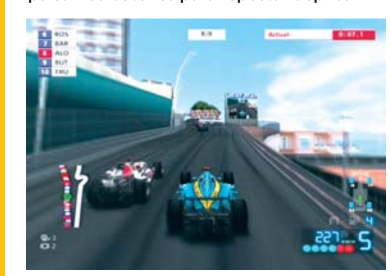
Los coches son detallados, pero los circuitos tienen menos calidad gráfica.

EL PILOTO TAMBIÉN ES ESTRATEGA

Nosotros decidimos el número de paradas y un función de ello elegimos neumáticos y carga de combustible .



BOXES INTERACTIVOS. Hay que pulsar los botones para repostar deprisa.



DE PESO. Si cargas mucha gasolina pararás menos pero irás más lento.



RUEDAS CALIENTES. Los neumáticos se irán calentando y ganando adherencia.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Recrea cada detalle del mundial real con un estilo de conducción muy adaptable.

» LO PEOR
Los gráficos no han mejorado, de hecho los circuitos son más simples que en 2005.

Te gustará + que... FORMULA ONE 05



Te gustará − que... TOCA RACE DRIVER 3



84	**» GRÁFICOS** Buenos bólidos y sensación de velocidad, pero escenarios pobres.
92	**» SONIDO** Tanto del doblaje como los efectos son realmente buenos.
86	**» DIVERSIÓN** El control y la dificultad adaptable aseguran diversión para todos.
92	**» DURACIÓN** En cuanto a modos de juego, no le falta absolutamente de nada.
NOTA 89	Una fiel recreación del Mundial, apta para todo tipo de jugadores. Tiene más modos de juego que nunca, pero ha evolucionado poco.

Los guerreros de "Dragon Ball" vuelven a la lucha uno contra uno, pero ahora con un estilo más técnico y profundo.

Género
LUCHA
Desarrollador
NAMCO BANDAI
Editor
ATARI
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
JAPONÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA COMBATE
Página web
WWW.ES.ATARI.COM

GOKU Y SUS AMIGOS DEPURAN SU **TÉCNICA**

Super Dragon Ball Z

Ser un superguerrero no es sólo concentrar energía y lanzar "Kamehameha". Primero tienes que entrenar y dominar todos los secretos de la lucha.

Veintiún años después de que el genial Akira Toriyama creará el manga "Dragon Ball", el fenómeno no sólo no pasa de moda sino que vive un momento de auge: se reedita el manga y la serie en DVD y salen nuevos videojuegos... como *Super Dragon Ball Z*, un juego de lucha uno contra uno que es la alternativa más profunda y técnica a los espectaculares combates de la saga *Budokai*.

***SDBZ* es la conversión de una recreativa** japonesa que no ha llegado a España y que enfrenta a 18 luchadores (13 más 5 ocultos) pertenecientes al manga: Goku, Vegeta, Gohan, Freezer, Chi-Chi, Piccolo, Bú... El juego nos ofrece emocionantes combates "uno contra uno" en grandes escenarios llenos de elementos destructibles, por los que nos desplazamos en 3D con total libertad tanto por tierra como aire. Y nuestros guerreros ejecutan "combos" cuerpo a cuerpo y ataques de energía, así que podemos luchar a corta y larga

» VIVE LOS **COMBATES** MÁS TÉCNICOS DE GOKU EN PS2



1 **GRANDES ARENAS.** Volando o a pie luchamos en escenarios 3D con numerosos elementos destructibles.

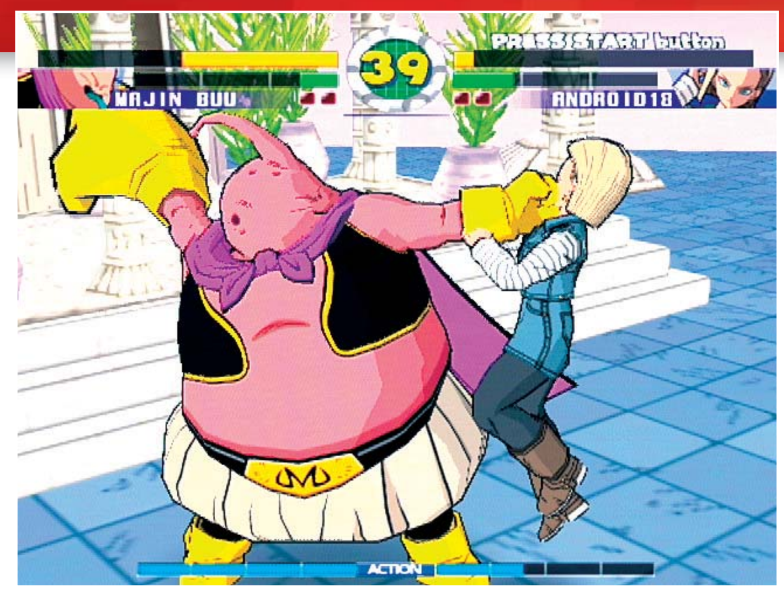


2 **A CUALQUIER DISTANCIA.** Los luchadores disponen de técnicas cuerpo a cuerpo y a distancia.



3 **LA TÉCNICA AL PODER.** Conocer y dominar los movimientos propios de cada personajes es clave.

Goku y sus amigos y enemigos exhiben las mismas técnicas que en la serie de TV.



El juego tiene 19 luchadores, pertenecientes a las sagas “Dragon Ball” y “Dragon Ball Z” del manga.



Todos los personajes tienen técnicas propias, un aliciente para aprender a luchar con todos ellos.



Chi-Chi, la esposa de Goku, es el único personaje con el que no habíamos luchado en otros juegos.

» UNA CUESTIÓN DE **ENERGÍA**

Para realizar los ataques más potentes de cada personaje tenemos que llenar una barra de energía, lo que se consigue con ataques cuerpo a cuerpo. Así que usar los puñetazos y las patadas nos permite ejecutar más veces los especiales...



CUERPO A CUERPO. Para acumular energía hay que aprender a dominar patadas y puñetazos.



¡DEMOLEDORES! Así de vistosos son nuestros ataques más letales.

Las batallas uno contra uno de *Super Dragon Ball Z* te retan a dominar las diferentes técnicas de 19 personajes del universo “Dragon Ball”: Goku, Vegeta, Trunks, Bu...

distancia. Hasta aquí, nada que no hayamos visto en la saga *Budokai*, ¿o no? Por suerte, *SDBZ* tiene dos características propias: la primera es que muchos ataques se realizan al más puro estilo *Street Fighter*, es decir, ejecutando giros o rápidos cambios de dirección en la cruceta y pulsando un botón al mismo tiempo. La segunda es que cada personaje tiene técnicas propias y diferenciadas: algunos son mejores luchando de cerca, otros poseen mejores ataques de energía, los hay más equilibrados...

Así, aunque los combates siguen siendo veloces, no son tan furiosos como los de la saga *Budokai*, pero sí más técnicos: la rapidez de reflejos ya no lo es todo y la habilidad a la hora de ejecutar los golpes también tiene su importancia. Pero lo que marca la diferencia es conocer a la perfección todos los golpes y puntos fuertes de nuestro luchador. Y, aunque en un primer momento puede parecernos que el abanico de ataques es más bien reducido, el juego nos ofrece la posibilidad de “comprar” nuevos con los puntos de experiencia que ganamos en cada combate, un detalle que además nos sirve para personalizar a nuestro héroe eligiendo unas técnicas y descartando otras.
Este buen sistema de combate es lo mejor de *SDBZ*... pero, por desgracia, otros elementos no están a su altura. Así, sólo hay dos modos de juego: Original, que »



Los obstáculos de los escenarios nos sirven de parapetos contra ataques enemigos.



Las batallas son completamente en 3D, así que esquivar los ataques de los rivales es una técnica muy valiosa.



Además de patadas y puñetazos, entre los ataques cuerpo a cuerpo también hay agarres y lanzamientos como en *Tenkaichi*.



Los fans de la serie reconocerán escenarios como Namek o la arena del Gran Torneo de artes marciales... pero no esperéis mucho detalle.



Cada luchador tiene sus virtudes y las batallas son equilibradas. Pero personajes como Freezer, Célula o Bu destacan por su contundencia.



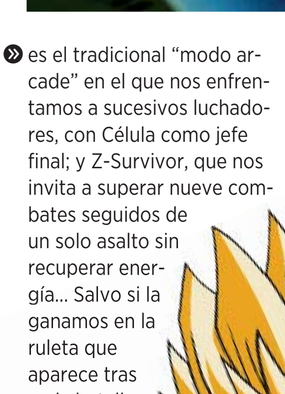
Los ataques de energía despliegan los efectos más vistosos del juego.

es el tradicional "modo arcade" en el que nos enfrentamos a sucesivos luchadores, con Célula como jefe final; y Z-Survivor, que nos invita a superar nueve combates seguidos de un solo asalto sin recuperar energía... Salvo si la ganamos en la ruleta que aparece tras cada batalla.

Los gráficos Cel-Shading logran que el aspecto de los personajes sea idéntico al que muestran en la serie de TV .

Después, sólo quedan los piques Versus para 2 jugadores, con lo que la duración se resiente. El otro aspecto mejorable es el acabado gráfico: si bien los personajes lucen como en la serie gracias a la técnica Cel-Shading, los escenarios son toscos y de una simpleza impropia de PS2.

A la vista de los pros y los contras, *SDBZ* no resulta ni tan espectacular ni tan completo como lo que ha ofrecido hasta ahora la saga *Tenkaichi*. Pero, sin duda, se trata de un título que la complementa gracias a su estilo de lucha más profundo. Y es que *SDBZ* no falla en lo más importante, su sistema de juego y la diversión que proporciona, y se convierte en una forma distinta de disfrutar de toda la lucha que ofrece el universo "Dragon Ball".



Las transformaciones en superguerrero están presentes en el juego.



SUPERGUERREROS A TU MANERA

Aprendiendo nuevos movimientos o mejorando su ataque o defensa, podemos personalizar a nuestros luchadores.



GANA EXPERIENCIA. Con ella subimos de nivel y aprendemos nuevas técnicas.



¿QUÉ DECIDES? Elegir determinadas mejoras significa renunciar a otras.



EL DRAGÓN. Shenron concede deseos, como aprender técnicas de los rivales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su estilo de lucha es más profundo que el del resto de los juegos de "Dragon Ball".

» LO PEOR
Le faltan modos, y sus gráficos (sobre todo los escenarios) no están a la altura.

Te gustará + que... C. DEL ZODIACO | Te gustará − que... DBZ B. TENKAICHI



78	**» GRÁFICOS** Personajes iguales a la serie, pero escenarios muy pobres.
81	**» SONIDO** Buenas melodías y las voces originales del "anime" japonés.
84	**» DIVERSIÓN** Su técnico control hace los combates divertidos y desafiantes.
76	**» DURACIÓN** Sólo dos modos, además de las partidas a dobles: se hace corto.
NOTA 81	Un buen título con las peleas más profundas del "Universo Dragon Ball". Aunque podría ser más largo y vistoso...



Cuervo es un ninja experto en artes marciales y en el sigilo que debe superar todo tipo de misiones.

Género
AVENTURA

Desarrollador
SPIKE & ACQUIRE

Editor
SONY

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
AL FINALIZAR MISIÓN

Página web
WWW.SHINOBIDO.COM/ENG/SUMMARY.HTML.COM

EL GUERRERO MÁS **SILENCIOSO Y LETAL,** EN TUS MANOS

Shinobido: La Senda del Ninja

Los Señores de la Guerra del Japón antiguo están en guerra, y todos reclaman tus servicios como ninja experto para conseguir la victoria.

Los ninjas fueron mercenarios expertos en artes marciales, que sirvieron a los señores de la guerra en el Japón feudal. Nadie podía vencerles, pues el sigilo, la infiltración y el dominio de diferentes armas y técnicas de lucha los hacían invencibles y letales.

Y ese es el punto de partida de *Shinobido*, una aventura de acción en tercera persona realizada por los creadores de *Tenchu* (de cuya saga han perdido la licencia) en la que nos convertiremos en Cuervo, un ninja amnésico que, para recuperar la memoria, tendrá que cumplir diferentes misiones para tres clanes enfrentados entre sí. Eliminar o proteger a algún personaje concreto, robar documentos o espiar a los rivales de algún clan son sólo algunas de ellas, y para llevarlas a cabo tendremos una amplia gama de movimientos, armas y utensilios para tender trampas: garfios para trepar y movernos por los tejados, shurikens, movimientos especiales como

Durante el juego Cuervo se enfrentará a otros ninjas.

CÓMO CONVERTIRTE EN EL NINJA MÁS LETAL

1 **ELEGIR MISIONES.** Tres clanes distintos nos ofrecen misiones y podemos elegir cuales hacer en cada momento.

2 **USA TUS HABILIDADES.** El sigilo, el uso de las sombras y el tender trampas a los enemigos son vitales.

3 **LAS ARMAS DE UN NINJA.** Con el dinero conseguido en cada misión podemos comprar armas y trampas.



■ Saltar, correr, descolgarnos de cornisas, cargar cuerpos... las habilidades de Cuervo son numerosas.



■ Las misiones son también muy variadas: robar documentos, proteger a personajes, recoger setas...



■ Si el sigilo no es suficiente, también podremos pelear usando nuestras habilidades de combate.

» ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Tres clanes distintos, aliados o enfrentados entre sí, nos ofrecerán diferentes misiones a lo largo del juego. Cumplir unas u otras nos hará ganar la confianza y el respeto de un clan o ponernos en su contra. En nuestra mano está el decidir cuáles cumplir y en qué orden.



MISIONES. Se van abriendo en el menú y podemos elegir a que clan ayudar en cada momento.



RESPETO. Esto hará que el respeto de los clanes por nosotros suba o baje.

correr por las paredes, veneno... Y por supuesto, nuestra fiel katana.

Eso sí, nuestras mejores armas son el sigilo y las sombras, gracias a las cuales sorprenderemos a los enemigos por la espalda y acabaremos con ellos rápidamente de un solo ataque y en silencio. Y es que si nos enfrentamos a ellos en combate abierto, más nos vale ser muy buenos o salir corriendo, ya que la I.A. de los enemigos está muy lograda y nos perseguirán y se ayudarán mutuamente en el combate. Además, algunos enemigos sólo tienen un punto débil, que no siempre está a la vista... Lástima que el desarrollo llegue a ser repetitivo en exceso a pesar de la libertad a la hora de elegir las misiones a llevar a cabo. Además, el apartado gráfico es bastante mejorable y la escasa originalidad de la historia no termina de "enganchar". Eso sí, si te han gustado los títulos de la saga *Tenchu* o te atrae la estética y la temática ninja, seguro que con *Shinobido* vas a divertirte. ●

Shinobido es un "clon" de *Tenchu* que gustará a los amantes la ambientación nipona, aunque no ofrece nada nuevo.



■ Y si la cosa se pone difícil siempre podemos usar trampas, como comida envenenada o azuzar bestias salvajes contra nuestros enemigos.



■ Algunos "jefes" de varias misiones tienen sólo un punto débil. Encontrarlo y aprovecharlo es difícil pero... ¡¡¡somos ninjas!!!

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad para elegir misiones y el acertado uso del sigilo para cumplirlas.

» LO PEOR
Que no ofrezca nada nuevo en el género y la mejorable calidad gráfica a estas alturas.

Te gustará + que... SHINOBI



Te gustará − que... TENCHU FATAL SHADOWS



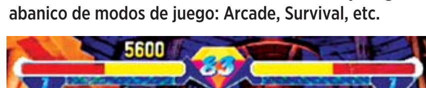
79	**» GRÁFICOS** Hay niebla y "popping" y la cámara a veces falla. Son mejorables.
78	**» SONIDO** Cumple con su cometido, aunque no destaca en ningún aspecto.
80	**» DIVERSIÓN** Poco a poco las misiones se vuelven repetitivas y monótonas.
83	**» DURACIÓN** Sus numerosas misiones dan para muchas horas... si te engancha.
NOTA 80	Un clon de *Tenchu* que, a pesar de ser entretenido, no sorprende ni aporta nada nuevo al géneros.

PlayStation 2

- Género: **LUCHA**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Editor: **PROEIN**
- Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
- Precio: **29,95 €**
- Textos: **INGLÉS**
- Voces: **INGLÉS**
- Jugadores: **DE 1 A 2**
- Modo Online: **NO**
- Guardar partidas: **AL TERMINAR PARTIDA**
- Página web: **WWW.CAPCOM-EUROPE.COM**



■ *Alpha Anthology* recopila los cuatro *SF* de la subsaga *Alpha*, que son de lo mejorcito que hay dentro de la lucha 2D.



■ Ofrece más de una veintena de luchadores y un gran abanico de modos de juego: Arcade, Survival, etc.



■ Como guinda tenemos el colorido *Gem Fighter*, desbordante de humor y personajes caricaturescos.

HAY **CLÁSICOS** QUE NUNCA PASAN DE MODA...

Street Fighter Alpha Anthology

Cuando la jugabilidad apunta alto, sobran los gráficos de última generación. Y ese es el caso de *SF Alpha Anthology*...

Si hay una saga que ha marcado un antes y un después en la lucha 2D, esa es *Street Fighter*. Y en este recopilatorio, que reúne las 4 entregas de la serie *Alpha* más el colorido *Super Gem Fighter*, nos encontramos con los vibrantes combates 2D de siempre, y la multitud de ataques y combos que han hecho famosa a esta saga y a sus personajes más emblemáticos, como Ryu, Ken, Chun-Li...

En total, más de veinte luchadores y un buen puñado de modos de juego repletos de intensos combates: Arcade, Survival, Dramatic Battle, World Tour... Todo ello sin olvidar los inimitables piques para dos jugadores.
Si a ello sumamos unos gráficos cumplidores y un sistema de control tan asequible como excelente, el resultado es un gran juego de lucha 2D que encandilará a los incondicionales de este género. En pocas palabras: jugabilidad en estado puro.

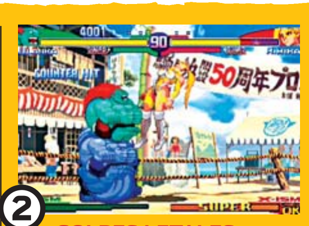
■ Chun-Li, Ken... Todos los luchadores más carismáticos de la saga están presentes.

VIVE LA **ESENCIA** DE LA LUCHA

La esencia de la saga *SF* se ha mantenido intacta en este título: combates rápidos, técnicas imposibles... Como seña de identidad, la saga *Alpha* nos permite elegir entre tres estilos de lucha (X, A y V) que difieren en los ataques especiales.



1 **VIBRANTE.** Los combates son adictivos gracias al preciso control y las numerosas técnicas.



2 **GOLPES LETALES.** Los movimientos especiales "Alpha", causan gran daño en el enemigo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchos luchadores y modos y la intensidad de todos y cada uno de los combates.

» LO PEOR
Que las dos primeras entregas del recopilatorio no tengan demasiados personajes.

80	**» GRÁFICOS** Pese a ser en 2D, su colorido y detalle cumplen sobradamente.
85	**» SONIDO** Apartado sonoro destacable que acompaña bien en los combates.
84	**» DIVERSIÓN** Los años no parecen pasar por una esta gran saga de lucha en 2D.
85	**» DURACIÓN** Cinco títulos y un buen puñado de luchadores dan para mucho.
NOTA 83	Una sensacional recopilación que ningún amante de la lucha en 2D debería perderse. Y más a este atractivo precio...



■ *Silent Hill Collection* es un pack que reúne las tres entregas de PS2 de este famoso "Survival Horror". Diversión y sustos por partida triple.

Género	SURVIVAL HORROR
Desarrollador	KONAMI
Editor	KONAMI
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores	1
Modo Online	NO
Guardar partidas	PUNTOS CONCRETOS
Página web	ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM/GAME.DO?IDGAME=134

ANTOLOGÍA DEL **MEJOR TERROR** DISPONIBLE EN PS2

Silent Hill Collection

Si aún no has decidido dónde pasar tus vacaciones de verano, te proponemos un destino que no podrás olvidar: un pueblo maldito llamado Silent Hill.

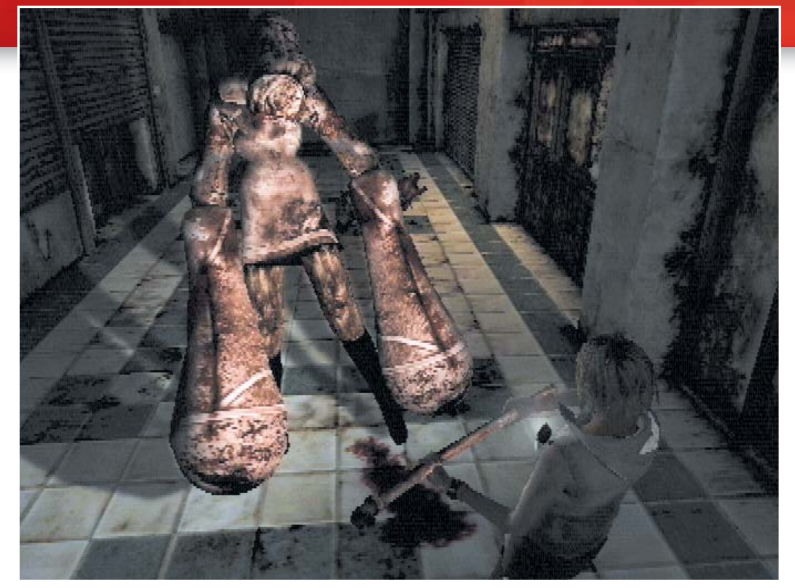
Si hay un lugar capaz de evocar nuestras peores pesadillas con sólo mencionar su nombre, este es Silent Hill. Este siniestro pueblecito es el escenario de cuatro juegos a cual más espeluznante (el primero para PSone y el resto para PS2). Con otra entrega en camino para PSP y una película de estreno inminente, Konami no ha podido elegir mejor momento para obsequiarnos con un pack que recopila los tres títulos que han salido para PS2: *Silent Hill 2* (el "original", no el *Director's Cut*), *Silent Hill 3* y *Silent Hill 4: The Room*. Un trío de ases capaz de hacernos pasar mucho, mucho miedo.

Así pues, apaga las luces, calma tus nervios y prepárate para vivir tres retorcidas historias. Un hombre atormentado por la muerte de su mujer, una chica con un secreto oculto en su interior y otro hombre en cuyo apartamento ocurren sucesos paranormales protagonizan, respectivamente, cada uno de los juegos. Pero aunque las historias sean independientes, todas tienen en común un

TRES JUEGOS CON UN DESARROLLO ESPELUZNANTE

1. **ACCIÓN.** La acción también tiene peso, con armas como la clásica barra de hierro, pistolas o armas extra.
2. **PUZZLES.** Aunque han perdido algo de fuelle con cada nueva entrega, son fundamentales en el desarrollo.
3. **SUSTOS.** La capacidad de mantenerte en tensión y sobresaltarte por momentos es insuperable.

■ Heather es la protagonista que sufre en *Silent Hill 3*.



Los tétricos escenarios y los retorcidos enemigos te pondrán los pelos de punta, como éste de *SH3*.



La acción es otro ingrediente del desarrollo. Aquí veis a Henry Townshend, de *SH4*, en plena "faena".



Los puzzles también son fundamentales, aunque con cada entrega han ido perdiendo fuelle.

» LA AMBIENTACIÓN MÁS ATERRADORA

Una espesa niebla, oscuridad sólo rota por la luz de la linterna, paredes que sangran, el desquiciante sonido de la radio, magistral uso de la música y del silencio... La saga *Silent Hill* tiene una ambientación tan espeluznante como inconfundible.



BIENVENIDO AL INFIERNO. Un "paseo" por cualquier *SH* pone los pelos de punta a cualquiera.



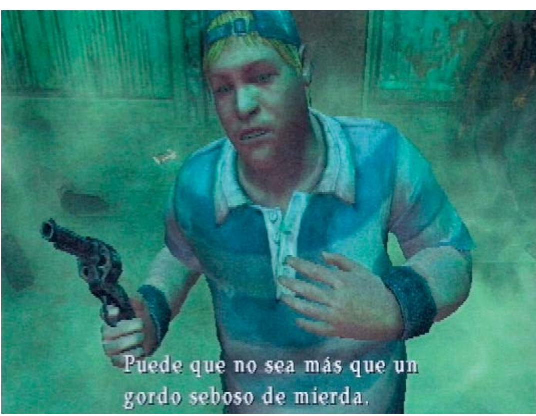
RETORCIDAS HISTORIAS. Con personajes siempre al borde de la locura.

desarrollo de pesadilla, en el que no falta la investigación, los puzzles y cómo no, la acción. Lucharemos contra las criaturas más deformes que podáis imaginar en unos escenarios de pesadilla como pueden ser un tétrico hospital, un centro comercial abandonado o las nebulosas calles de Silent Hill. En este sentido, hay que decir que gráficamente siguen estando vigentes (bueno, a *SH2* ya se le notan los años).

Konami reúne en un pack los tres *Silent Hill* de PS2. Una compra imprescindible si te falta alguna de estas joyas del terror.

Donde no han perdido nada de frescura es en lo referente a la ambientación, tan desquiciante que logra mantenernos en tensión en todo momento. Los tres juegos hacen gala de una atmósfera opresiva, en la que el sonido (o la ausencia del mismo) tiene un papel vital.

Pocos juegos de terror consiguen transmitir unas sensaciones tan genuinas... Por todo ello, y porque actualmente son tres juegos difíciles de encontrar en el mercado, te recomendamos la compra de esta terrorífica recopilación, que además sale a un precio muy ajustado. Si es que no los has disfrutado ya, claro.



Los personajes, muy trabajados en todos los sentidos, tienen mucha importancia en el desarrollo. Muchos rozan la locura, como Eddie de *SH2*.



La parcela sonora es fundamental para crear la opresiva ambientación. El uso de los efectos y la música (a cargo de Akira Yamaoka) es brillante.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Tres "survival horror" brillantes en su concepto y realización, al precio de uno.

» LO PEOR
Gráficamente, a *Silent Hill 2* le pesan los años. Y podían haber incluido algún extra nuevo.

Te gustará + que... **FORBIDDEN SIREN 2**



Te gustará − que... **RESIDENT EVIL 4**



Nota	Apartado
90	**» GRÁFICOS** En general siguen funcionando muy bien, menos los de *SH2*.
94	**» SONIDO** El uso de los efectos sonoros y la música es realmente excepcional.
92	**» DIVERSIÓN** Pocos juegos son capaces de absorber como la saga *Silent Hill*.
92	**» DURACIÓN** Los tres juegos son largos y tienen alicientes para volver a jugarlos.
NOTA 92	**Si no los tienes ya, es una oportunidad de oro para hacerte con tres de los mejores Survival Horror de PS2.**

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Cerca de 60 coches reales están disponibles en este título que combina tuning y velocidad.

Género	VELOCIDAD
Desarrollador	JUICED GAMES
Editor	THQ
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores WI-FI	2
Modo Online	DE 2 A 4 JUGADORES
Guardar partidas	AL FINALIZAR CARRERA
Página web	WWW.JUICED-RACING.COM/ELIMINATOR/ES



AHORA TÚ SERÁS EL AMO DE LA CALLE

1 **PISA A FONDO.** Gana las diferentes competiciones para obtener dinero y respeto.

2 **EN EL TALLER.** Modifica tus vehículos para tener el coche más rápido y llamativo.

3 **AL BORDE DE LA LEY.** Crea un grupo de corredores, apuesta "pasta" y coches, etc.

LA FIEBRE POR EL **TUNING** CONTAGIA A LA PORTÁTIL

Juiced Eliminator

Los coches más espectaculares, el tuning más salvaje, peligrosos circuitos... ¿Preparado para adentrarte en el mundo de las carreras callejeras?

Cada vez son más los juegos de velocidad que se apuntan a la moda del tuning y hoy por hoy es ya un subgénero con sagas consagradas, como *Need for Speed* y *Midnight Club*. Ahora es *Juiced*, título que apuntó alto en PS2, el que da el salto a nuestra PSP con una combinación de tuning y veloces carreras.

Para demostrar que somos los mejores corredores contamos con un enorme abanico de modos de juego (desafíos, campeonatos, multijugador...), entre los que cabe destacar el modo Carrera, donde nuestro objetivo es convertirnos en el mejor "tunero" de la ciudad. Para lograrlo, debemos competir en todo tipo de pruebas (sprint, exhibición, eliminatorias...) con los más de 60 vehículos que tenemos a nuestra disposición,





■ Más de un centenar de pistas nos esperan para demostrar que, además de ser buenos corredores, tenemos el coche mejor "tuneado".



■ Podemos modificar nuestros vehículos con todo tipo de detalles estéticos y mecánicos gracias a las múltiples opciones de "tuning".



■ La sensación de velocidad está muy lograda y consigue que la tensión en carrera se mantenga hasta la meta.





de marcas como Dodge, Peugeot o Toyota. Y a medida que logramos victorias, aumenta nuestra reputación entre las bandas de la ciudad, lo que nos abre el camino a nuevos circuitos y pruebas, al tiempo que nos reporta sustanciosos beneficios. Por supuesto, el dinero conseguido hay que invertirlo en nuevos coches y, parte muy importante en el desarrollo del juego, "tunearlos" tanto mecánica como estéticamente para lograr respeto entre los miembros de otras bandas.

Toda la pasión del tuning se deja sentir en un juego que además ofrece intensas carreras y un gran apartado técnico.

***Juiced Eliminator* ofrece además** un mundo de posibilidades que le diferencian de otros juegos: apuestas, creación de nuestra propia banda de corredores, organización de eventos, etc. En resumen, una delicia para los fanáticos del tuning y las carreras urbanas, que vibrarán con su atractiva y cuidada ambientación. También el apartado técnico responde en todos los sentidos: gráficamente aporta buena sensación de velocidad y el modelado de coches y escenarios es sólido (aunque estos últimos pecan de ser poco espectaculares); la cañera banda sonora acompaña a la perfección y el control, a caballo entre simulador y arcade, responde con eficacia. Así, perdonando los constantes y algo largos tiempos de carga, estamos ante un título que se perfila imprescindible para los amantes de la velocidad y el tuning. ○



■ Durante las pruebas, en las que incluso podemos apostar, nuestro vehículo puede sufrir diversas averías y desperfectos si colisionamos.



■ Podemos reclutar corredores para nuestra banda y mandarles a competir con el fin de mejorar su conducción.

» PONTE EL MONO DE FAENA Y A "TUNEAR"

Alerones, pegatinas... Todo vale para conseguir el coche más chulo de la ciudad y despertar la envidia de tus rivales.



UNA "MÁQUINA". Para lograr victorias y así desbloquear nuevos circuitos, es vital aumentar el rendimiento del coche.



HASTA EL ÚLTIMO DETALLE. Un potente equipo de música o unas pegatinas llamativas aumentan nuestra popularidad.



A PUNTO. Realizados los cambios, el "Dinamómetro" ofrece resultados para comprobar las mejoras en el rendimiento.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchos vehículos y opciones de tuning. Las carreras resultan reñidas hasta el final.

» LO PEOR
Los escenarios resultan poco espectaculares y los tiempos de carga son "larguitos".

Te gustará ⊕ que... **NFS MOST WANTED**



Te gustará ⊖ que... **BURNOUT LEGENDS**



86	**» GRÁFICOS** De gran solidez en general, aunque los escenarios pecan de sosos.
87	**» SONIDO** Impactante banda sonora y unos logrados efectos en las carreras.
86	**» DIVERSIÓN** Las vibrantes carreras y sus muchas opciones te atraparán.
87	**» DURACIÓN** Gran abanico de modos de juego que te darán para una temporada.
NOTA 86	Una gran opción para los fans del tuning, que además ofrece vibrantes carreras y un gran abanico de modos de juego.



12

Género
AVENTURA

Desarrollador
AMAZE ENT.

Editor
BUENA VISTA GAMES

Lanzamiento
14 DE JULIO

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores WI-FI
DE 2 A 4

Modo Online
NO

Guardar partidas
TRAS CADA FASE

Página web
DISNEY.GO.COM/BUENAVISTAGAMES/PIRATES/



En la piel de Jack Sparrow vivimos una aventura con saltos, puzzles y muchas, muchas peleas con espada.







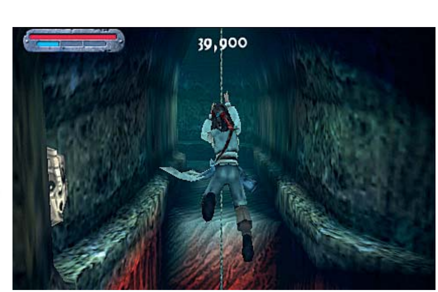
EL MAYOR **BRIBÓN** DE LOS SIETE MARES

Piratas del Caribe El Cofre del Hombre Muerto

Los espectros claman venganza y las damas andan enamoradas. Debe ser que ha vuelto Jack Sparrow...

En esta aventura de acción basada en la peli nos convertimos en el carismático pirata Jack Sparrow (Johnny Depp en el cine) para recorrer tétricos escenarios de estructura lineal: cementerios, cárceles, cavernas... Nuestra principal tarea es librarnos de los enemigos, desde salvajes a muertos vivientes, en combates vibrantes y con un buen control. Y además resolvemos algún que otro puzzle y superamos zonas de saltos.

Eso sí, aunque las luchas divierten, su mecánica se repite sin variación durante todo el juego. Y el control en las zonas de saltos resulta impreciso. Por ello, lo mejor del juego es su ambientación que, apoyada en unos conseguidos gráficos y en la banda sonora de la peli, culmina un título que no es una gran aventura, pero sí capta el encanto de la película y ofrece intensas peleas.



Jack también es bastante saltarín, y demuestra su agilidad agarrándose a las cornisas y balanceándose.

El juego sigue la trama de la peli y, aunque sólo manejamos a Jack, salen todos sus personajes.

PIRATA, NAVEGANTE Y **ESPADACHÍN**

El juego transmite la emoción de la vida del pirata: los combates con espada son la base de la aventura y además se incluyen batallas navales multijugador.



1 **PRUEBA MI FILO.** En los combates hay que ejecutar combos distintos en función de arma que usen los malos.



2 **AL ABORDAJE.** Además de la aventura, el juego también ofrece un divertido minijuego de combate de barcos multijugador.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su ambientación aventurera es calcada a la película y el sistema de combate es bueno.

» LO PEOR
Su desarrollo abusa de las peleas y el control en los saltos es poco fiable.

84	**» GRÁFICOS** Bonitos escenarios y buenos modelos, destacando el de Jack.
87	**» SONIDO** El doblaje al castellano y la banda sonora son los de la película.
74	**» DIVERSIÓN** Aunque se hace repetitivo, los combates enganchan lo suficiente.
80	**» DURACIÓN** La aventura dura más de 12 horas, y luego hay batallas de barcos.
NOTA 77	**Una aventura de acción que engancha por sus combates y su ambientación, aunque el desarrollo es repetitivo.**



7+

Género
ESTRATEGIA
Desarrollador
SOE
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
21 DE JULIO
Precio
49,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores WI-FI
2
Modo Online
2 JUGADORES
Guardar partidas
AL TERMINAR MISIÓN
Página web
WWW.FIELDCOMMANDERGAME.COM



Dirigimos un ejército contra una organización terrorista. Eso sí, en combates por turnos.







ASÍ SERÁN LAS GUERRAS DEL FUTURO



1 ELIGE A TU UNIDAD. Tierra, mar o aire, podemos elegir ejército en cada misión.



2 PLANIFICA TU ATAQUE. Por turnos, decidiremos cómo y donde atacar a nuestro rival.



3 CONQUISTA ZONAS. Capturando lugares ganaremos dinero y unidades de combate.



LA **ESTRATEGIA** ES LA CLAVE PARA LA VICTORIA

Field Commander

Si lo tuyo es mandar, ha llegado la hora de demostrar tus dotes de liderazgo en el campo de batalla, eso sí, turno a turno.

La estrategia por turnos es un género que no se prodiga demasiado en consolas (casi nada, para ser sinceros) y es que, ¿por qué esperar turnos para atacar a nuestros enemigos cuando un juego de acción en tercera persona nos permite hacerlo en tiempo real? No obstante, seguidores del género hay muchos y, aprovechando la potencia y portabilidad de PSP, SOE lanza *Field Commander*, el primer juego de estrategia militar por turnos que pretende paliar esa ausencia en nuestras consolas.

Una organización terrorista conocida como Shadow Nation intenta causar guerras y sembrar el caos para obtener el dominio del mundo. Por eso, las naciones aliadas crean ATLAS, una organización militar con el objetivo de defender el globo. Nosotros formamos parte de ella como comandante de campo y, a través de las 30 misiones que conforman el modo Campaña para un jugador, tendremos que hacer uso de distintas unidades de combate y de toda nuestra astucia para plantear una estrategia con la que vencer al enemigo. El sistema de juego es muy sencillo: tenemos una serie de unidades en pantalla con ataques y rangos de movimiento distintos y, durante nuestro turno, podemos moverlas por todo

Field Commander nos permite dirigir un montón de unidades militares: tanques, aviones, lanchas...



■ En cada turno podemos mover nuestras unidades por el mapeado e indicarles qué deben hacer: desplazarse, atacar, capturar zonas...



■ Utilizar el terreno en combate puede favorecernos o perjudicarnos, así como mantener a la unidad junta en un punto o separarla.



■ Todo el juego es en 3D y, además, podemos editar y crear mapas nuevos.





el mapeado, ordenar que disparen al enemigo, planten minas, transporten soldados... Los mapas por los que nos movemos son grandes y decisivos en combate, ya que meternos por un pantano nos hará ir más lentos, algunas montañas no podrán cruzarse ni siquiera por aire, la niebla ocultará a nuestros enemigos... Y todo esto ha de tenerse en cuenta antes de lanzarse a la batalla.

***Field Commander* inaugura el género de la estrategia militar por turnos en PSP de manera excepcional.**

El apartado técnico y gráfico cumplen a la perfección. Un motor 3D que mueve las unidades que aparecen en pantalla con soltura y dinamismo y que muestra además unos escenarios y modelos bastante trabajados e incluso recreando efectos de partículas en las explosiones, nos hace "vivir", aunque sea de forma reducida, todo el calor del combate. Y no nos olvidamos de sus numerosas opciones online, ya sea ad hoc o por mensajería, gracias a las que podemos enfrentarnos a gente de todo el globo e incluso desafiarles a librar combates en mapas que podemos crear gracias al editor que incluye. En definitiva, *Field Commander* abre las puertas de la estrategia militar en PSP de forma excepcional y ningún seguidor del género que quiera poner a prueba sus dotes militares puede dejar de probarlo.



■ Si mantenemos capturadas ciudades o fábricas, obtendremos dinero y la posibilidad de crear nuevas unidades de combate.



■ Las opciones multijugador nos permitirán disfrutar, ya sea online o por mensajería, de batallas estratégicas contra otro amigo.

» ESTRATEGIA POR TIERRA, MAR O AIRE

Contaremos con más de 30 unidades de combate para usar en la batalla: tanques, soldados, aviones, submarinos...



POR TIERRA. Cada unidad tiene su punto fuerte y su debilidad. Saber cómo usarlas es la clave de la victoria.



POR MAR. Los submarinos pueden sumergirse y evitar ataques aéreos y las lanchas trasladar soldados a tierra firme.

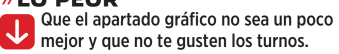


POR AIRE. Las mejores y más potentes unidades. Llegan más lejos que ninguna y también pueden transportar tropas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Plantear y superar batallas estratégicas como si fuésemos un auténtico general.

» LO PEOR
Que el apartado gráfico no sea un poco mejor y que no te gusten los turnos.



Te gustará + que... **WORMS OPEN WARFARE**



Te gustará − que... **SOCOM FIRETEAM BRAVO**



84	**» GRÁFICOS** Por pedir, podían ser algo más detallados y la cámara más cercana.
82	**» SONIDO** Las voces están en inglés y casi no hay música. El apartado más flojo.
85	**» DIVERSIÓN** Aunque sea por turnos, ganar las batallas es muy divertido.
88	**» DURACIÓN** Su modo Campaña y sus opciones online dan para mucho.
NOTA 84	Un gran juego de estrategia por turnos que encantará a los aspirantes a "general". Si prefieres la acción directa...



Género
LUCHA
Desarrollador
EA GAMES
Editor
EA GAMES
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores Wi-Fi
2
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE PELEAS
Página web
WWW.ES.EA.COM



■ Los raperos más conocidos se dan de tortas en este juego de lucha de asequible control.

BRUTALES COMBATES A RITMO DE HIP HOP

Def Jam Fight for NY

Los raperos más conocidos siguen buscando respeto a base de golpes. Ahora puedes retarles también en PSP.

Después de dos "asaltos" en PS2, los raperos americanos más famosos (como Method Man o Redman) se van a dar de tortas ahora en PSP. *En Def Jam Fight for NY: The Takeover* vamos a hacernos respetar a golpes a través de distintos modos de juego, entre los que destaca el modo Historia. En él crearemos a nuestro rapero y le haremos llegar a lo más alto, mientras ganamos "pasta" para comprar accesorios o nuevos golpes.

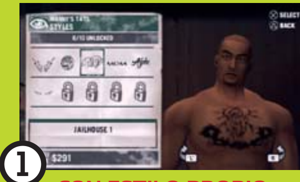
Hablando de golpes, los 5 estilos de lucha aseguran la variedad de combos y presas (aunque no es tan completo como *Tekken*). Y si no, siempre podemos usar elementos de los 24 escenarios disponibles (armas, público...). Una banda sonora muy rapera y la opción de pelear contra un amigo vía Wi-Fi redondean un juego de lucha que, sin ser brillante, gustará a los fans del género.



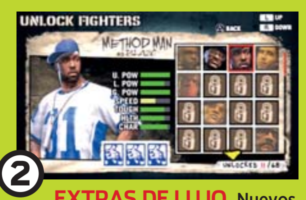
■ Hay cinco estilos de lucha, como el kick boxing. Y podemos coger armas e interactuar con el entorno.

» CREA TU PROPIA LEYENDA DEL RAP

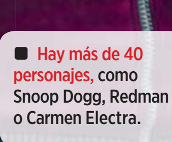
En el modo Historia, nuestro objetivo será crear un luchador (apariencia, estilo de lucha, etc.) y hacerlo triunfar. Con las victorias podremos comprar accesorios y desbloquear extras.



1 **CON ESTILO PROPIO.** A medida que avancemos podemos comprar nuevas ropas (de marcas reales), tatuajes e incluso joyas.



2 **EXTRAS DE LUJO.** Nuevos escenarios, más música o múltiples personajes como Carmen Electra están ocultos esperándote...



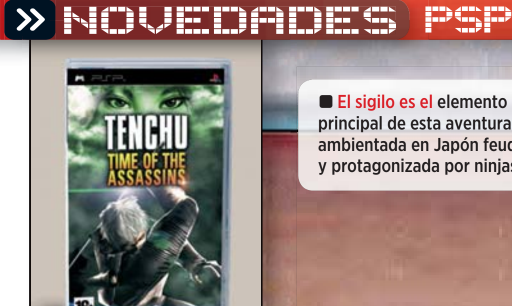
■ Hay más de 40 personajes, como Snoop Dogg, Redman o Carmen Electra.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La música y la variedad de modos de juego, luchadores y extras, que aseguran duración.

» LO PEOR
El sistema de combate, aunque es variado, es mucho más simple que el de *Tekken*.

79	**» GRÁFICOS** Buenas animaciones, aunque en los escenarios falta detalle.
86	**» SONIDO** La banda sonora es brutal, con temas de los raperos más famosos.
75	**» DIVERSIÓN** Entretiene, pero no busques mucha profundidad en las peleas...
84	**» DURACIÓN** Más de 40 personajes, varios modos de juego, muchos extras...
NOTA 80	Un juego de lucha que gustará a los fans del hip hop y de la lucha, aunque le falta algo de profundidad en las peleas.



Género
AVENTURA
Desarrollador
FROM SOFTWARE
Editor
SEGA
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores WI-FI
2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.ES.ATARI.COM



El sigilo es el elemento principal de esta aventura ambientada en Japón feudal y protagonizada por ninjas.







INFILTRACIÓN CON SABOR **ORIENTAL**

Tenchu Time of the Assassins

Ni Sam Fisher, ni Solid Snake... los expertos en el arte del sigilo son los ninja. ¿Quieres aprender sus secretos?

Esta carismática saga, ambientada en el Japón feudal, se estrena en PSP con una aventura donde no faltan el sigilo y espectaculares combates. Entre sus variados modos de juego (misiones individuales, multijugador...), destaca la opción Historia, donde controlamos a cuatro ninjas (más un quinto personaje oculto), que contarán con misiones y tramas diferentes.

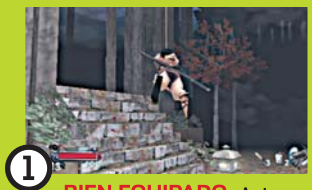
El desarrollo va siempre enfocado al sigilo: andar a hurtadillas, ataques sorpresa, etc. En caso de ser descubiertos, recurrimos al combate para librarnos de samuráis, ninjas... Por desgracia, el desarrollo se ve lastrado por unos gráficos con abundante "niebla", que sólo dejan ver al enemigo en distancias cortas, algo imperdonable en un juego de este tipo.



Si somos descubiertos por el enemigo, no queda más remedio que huir a lugar seguro o batirnos en combate.

» LAS **SOMBRAS** SON TUS MEJORES ALIADAS

El sigilo es nuestra mejor arma para eliminar al enemigo. Para infiltrarnos en la zona hostil contamos con diversos utensilios de ninja y habilidades especiales.



1 **BIEN EQUIPADO.** Antes de cada misión, nos armamos con dardos, garfios etc., que nos ayudan a pasar inadvertidos.



2 **¿SIGILO O ATAQUE?** Para enfrentarnos al enemigo podemos hacer uso del sigilo o lanzarnos al ataque directo.

Los protagonistas son cuatro ninjas con diferentes ataques y estilos de lucha.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de personajes y opciones aseguran diversión para todos los gustos.

» LO PEOR
La mala gestión de la cámara y la abundante "niebla" merman bastante la jugabilidad.

70	**» GRÁFICOS** La "niebla" dificulta ver a los enemigos y baja la jugabilidad.
79	**» SONIDO** Bastante cuidado: melodías de influencia oriental y buen sonido.
75	**» DIVERSIÓN** Los fallos técnicos limitan la tensión en los momentos de sigilo.
80	**» DURACIÓN** Variado y completo: gran cantidad de misiones, multijugador...
NOTA 76	Una aventura de sigilo con muchas posibilidades de juego, aunque los fallos técnicos le restan emoción al desarrollo.

■ PSP ■ VARIOS ■ CAPCOM ■ YA DISPONIBLE ■ 49,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

Capcom Classics Collection Remixed



■ Arcades clásicos como *Captain Commando, Street Fighter* o *Magic Sword* están en esta recopilación.

Capcom nos propone otro viaje en el tiempo para recordar algunos de sus arcades más míticos, pero esta vez en PSP. En total son 20 clásicos que abarcan un buen número de géneros, como beat'em up (*Captain Commando, Final Fight*...), lucha (el primer *Street Fighter*), matamarcianos (*Forgotten Worlds, 1941*...), o mezcla de plataformas y acción a la "vieja usanza" (*Black Tiger, Bionic Commando*...). No están todos los que son, pero las conversiones son "pixel perfect" y ofrecen buenas posibilidades de configuración. Si te gusta lo "retro", disfrutarás con esta gran recopilación.





» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
75	72	84	87

NOTA **80** — Disfruta en tu PSP con esta variada recopilación de 20 arcades míticos de Capcom. Para los más nostálgicos.

■ PS2 ■ LUCHA ■ VIRGIN PLAY ■ AGOSTO ■ 19,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

King of Fighters Neowave

Tras once años de peleas, ligeras innovaciones en el sistema de combate y un elenco de luchadores que no para de crecer, llega ahora este nuevo *KOF*. Ofrece 13 equipos de tres luchadores, nuevos modos de combate (que se diferencian en la posibilidad de realizar ciertos ataques y técnicas especiales) y toda la jugabilidad clásica de la saga. Y he ahí el principal problema de Neowave, que apenas innova respecto a lo visto en anteriores entregas. Para fans de la saga.



■ La posibilidad de ejecutar nuevos especiales y técnicas defensivas es su mayor aportación a la saga.

» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
78	68	80	79

NOTA **79** — Una nueva entrega de una longeva saga de juegos de lucha. Se echa en falta algo más de frescura...

■ PS2 ■ ESTRATEGIA DEPORTIVA ■ SEGA ■ AGOSTO ■ 49,95 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.LETSMAKEASOCCERTEAM.COM/ES/

Let's Make a Soccer Team

Sega nos presenta un simulador de manager con una curiosa particularidad: que tiene una historia de fondo. Así pues, tendremos que crear un equipo y evitar que un despiadado hombre de negocios lo compre. ¿Cómo? Pues llevándolo a lo más alto tomando las decisiones típicas de este tipo de juegos: fichar jugadores, elaborar tácticas, mantener contenta a la afición, etc. El juego cuenta con la licencia oficial de las principales ligas (como la española) y técnicamente está bastante bien.



■ Durante el partido, damos órdenes al equipo. Gráficamente cumple y los comentarios están en castellano.

» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
77	75	80	85

NOTA **78** — Un curioso simulador de manager que, además de licencias y buenas opciones de gestión, tiene "argumento".



[Y ADEMÁS...]

■ PSP ■ UMD INTERACTIVO ■ KONAMI ■ YA DISPONIBLE ■ 9,95 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.KONAMI-EUROPE.COM

» Silent Hill Experience

¿Eres fan de *Silent Hill*? Pues prepárate para un UMD repleto de material sobre esta mítica saga de terror, como un cómic interactivo que narra una historia nueva, 20 temas de la banda sonora de los 4 juegos o entrevistas con Akira Yamaoka y Cristophe Gans (director de la peli). NO es un juego, pero su gran precio lo hace muy apetecible para fanáticos de *SH*.

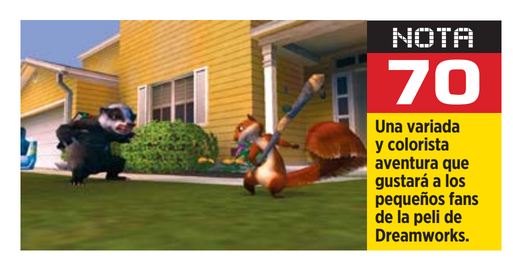


NOTA **82** — No es un juego, pero incluye materiales que encantarán a los fans... y a buen precio.

■ PS2 ■ AVENTURA ■ ACTIVISION ■ YA DISPONIBLE ■ 44,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUG. ■ WWW.ACTIVISION.COM

» Vecinos Invasores

Basado en la película de Dreamworks, Activision nos invita a revivir sus mejores momentos y muchos otros nuevos en una aventura bastante variada. Podremos manejar a los 4 protagonistas, y además tenemos misiones cooperativas para dos jugadores y distintos minijuegos. Sin embargo, es muy facilón, por lo que sólo los más pequeños disfrutarán con él.



NOTA **70** — Una variada y colorista aventura que gustará a los pequeños fans de la peli de Dreamworks.

■ PSP ■ PUZZLE ■ VIRGIN PLAY ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUG. ■ WWW.IGNITIONENT.COM/PUYO

» Puyo Pop Fever

Uno de los puzzles más famosos llega a PSP conservando intacta toda su capacidad de "picar" y con un colorista apartado gráfico en 3D. El objetivo es simple: hacer coincidir piezas del mismo color para así destruirlas antes que tu oponente haga lo propio. Aunque no es nada "revolucionario", sigue siendo entretenido.



NOTA **73** — Una "vieja fórmula" que sigue resultando entretenida también en PSP.

¡Disfruta del mejor sonido en tu PSP!

Si, además de para jugar, utilizas tu PSP para ver películas y escuchar música, no te puedes perder esta comparativa. En ella encontrarás, analizados frente a frente, los mejores equipos de altavoces del mercado. Para que no tengas ninguna duda a la hora de comprar.

THRUSTMASTER • 49,90 € • 91 144 06 60

EN LA **SENCILLEZ** ESTÁ EL GUSTO

2 en 1 Sound System

INSTALACIÓN Y DISEÑO. El montaje es el más sencillo de todos los productos de la comparativa, pues sólo requiere de conectar un par de cables y listo. Su diseño ultra-compacto es ideal, aunque puede resultar un poco simple.

PRESTACIONES. Se puede usar con el adaptador AC de la propia PSP o con las pilas recargables que incluye. Los altavoces son independientes y pueden ser orientados hacia donde queramos. La calidad de sonido es buena, así como la potencia.

CONCLUSIÓN. Es de los que mejor se oyen de la comparativa, y su compacto diseño es un punto a su favor, así como las pilas que incluye. Además, el precio está bastante ajustado.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Este equipo conjuga un notable diseño y una calidad de sonido más que aceptable con un gran precio.



Así de atractivo queda el conjunto formado por PSP y este recomendable equipo de altavoces de Thrustmaster.

NOBILIS • 69,99 € • 91 185 81 60

CUANDO EL **DISEÑO** NO ESTA RENIDO CON LA **CALIDAD**

Media Station

INSTALACIÓN Y DISEÑO. Encaja como un guante y además el conjunto resulta muy atractivo y compacto. Usar los distintos controles no puede ser más fácil.

PRESTACIONES. Podemos cargar la batería, usarla de altavoces para una fuente externa distintas a PSP y prescindir del adaptador AC mediante 2 pilas AA. Los 4 altavoces ofrecen una calidad y potencia más que notable.

CONCLUSIÓN. Se oye muy bien y es el que más presencia tiene de todos. No defrauda en ningún aspecto, por lo que el equipo de Nobilis se convierte en uno de nuestros favoritos.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Gracias a su elegante diseño y a sus fenomenales prestaciones, el equipo de altavoces de Nobilis es uno de los mejores del mercado.

LOGIC 3 • 29,95 € • 91 144 06 60

ECONÓMICO Y MUY **CÓMODO** PARA JUGAR

Sound Grip

INSTALACIÓN Y DISEÑO. Se acopla muy fácilmente a la consola y, gracias a su diseño, además de películas podemos usarlo con los juegos, ya que no molesta en absoluto a la hora de jugar.

PRESTACIONES. El más flojo de la comparativa en cuanto a calidad y potencia, pero su pequeño tamaño lo justifica. Es el sacrificio que hay que hacer a cambio de la portabilidad total. Además, tampoco permite usarlo con otros aparatos de sonido.

CONCLUSIÓN. Estamos ante el único equipo que puede ser usado mientras juegas, lo que a la postre se convierte en su mejor baza. Eso sí, en el resto de aspectos sale perdiendo claramente en comparación con sus competidores.

VALORACIÓN: BUENA
Si buscas sonido "extra" mientras juegas es una buena opción. Pero por prestaciones los hay mejores.



LOGIC 3 • 24,95 € • 91 144 06 60

UNA RELACIÓN **CALIDAD/PRECIO** INMEJORABLE

» Travel Sound Dock

» INSTALACIÓN Y DISEÑO. Bastante simple en su concepto, tanto en montaje como en el uso de sus controles y aspecto. Los altavoces pueden plegarse, ocupando de esta forma menos espacio.

» PRESTACIONES. Usa pilas (incluidas) o adaptador AC, permite conectar una fuente externa y además con él podemos cargar la consola. En cuanto a sus prestaciones, destaca sobre el resto por la calidad del sonido, en todas sus frecuencias, aunque anda algo justo de potencia en comparación con otros modelos de la comparativa.

» CONCLUSIÓN. Quizás no es el que mejor queda sobre tu mesa, pero sí el que ofrece la mejor relación calidad/precio. Completo y con un apartado sonoro notable.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
No son los mejores ni los más bonitos, pero estos altavoces logran buen nivel en todos los apartados.



Además de sonar muy bien, los altavoces tienen varias posiciones y se pliegan.

LOGIC 3 • 79,95 € • 91 144 06 60

EL EQUIPO DE SONIDO **MÁS POTENTE**

» Sound System

» INSTALACIÓN Y DISEÑO. Es el más grande y aparatoso de todos los equipos, aunque la instalación es muy sencilla. Al menos su diseño es bastante acertado e incluye varios cables y una útil funda.

» PRESTACIONES. Máxima potencia y contundencia gracias al subwoofer que incluye en la parte posterior. La calidad de sonido también está por encima de la media y añade una ecualización con efecto 3D, aunque no muy efectiva. Puedes conectar una fuente de sonido externa y cargar la consola.

» CONCLUSIÓN. El mejor en cuanto a potencia de sonido y complementos se refiere . En su contra está su escasa "portabilidad" y su alto precio.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Es el equipo más potente de la comparativa, aunque es bastante caro y no muy portátil...



LOGITECH • 59,95 € • 91 375 33 69

CON LA **CALIDAD DE SONIDO** POR BANDERA

» Play Gear Amp

EQUIPO RECOMENDADO Play

» INSTALACIÓN Y DISEÑO. Los altavoces se pliegan, haciéndolos algo más manejables, aunque el conjunto es voluminoso. Eso sí, los altavoces son elegantes y están hechos de unos materiales excelentes

» PRESTACIONES. Ofrece la mejor calidad de sonido de la comparativa, con una claridad en todas las frecuencias envidiable. En potencia se queda sólo por detrás del Sound System. Funciona con adaptador AC o 4 pilas AAA, ambos incluidos. El pack ofrece además una funda, los cables necesarios y la posibilidad de conectarlo a alguna fuente externa.

» CONCLUSIÓN. Nuestro favorito si se trata de escuchar música o películas a corta distancia. Además, su precio está bastante ajustado para todo lo que ofrece.



» VALORACIÓN: EXCELENTE
Otra fenomenal elección si buscas un equipo de sonido que te dé la máxima calidad y buenos extras.

Conclusiones

Después de haber probado a fondo los mejores equipos de sonido para PSP, aquí tenéis nuestro veredicto. Para elaborarlo, hemos dado más importancia a la calidad de sonido y a la potencia que a otros aspectos (como el diseño o el precio). Elige el tuyo y disfruta de un sonido de cine en cualquier sitio.

	DISEÑO	MONTAJE	MATERIALES	SONIDO	EXTRAS	CALIDAD	CALIDAD / PRECIO	TOTAL
1 PLAY GEAR AMP	Muy Bien	Muy Bien	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Muy Bien	Excelente
2 SOUND SYSTEM	Bien	Muy Bien	Muy Bien	Excelente	Excelente	Excelente	Bien	Excelente
3 MEDIA STATION	Excelente	Muy Bien	Muy Bien	Muy Bien	Muy Bien	Muy Bien	Bien	Muy Bien
4 2 EN 1 SOUND SYSTEM	Muy Bien	Muy Bien	Bien	Muy Bien	Bien	Muy Bien	Muy Bien	Muy Bien
5 TRAVEL SOUND DOCK	Bien	Muy Bien	Bien	Muy Bien	Bien	Bien	Excelente	Muy Bien
6 SOUND GRIP	Bien	Muy Bien	Bien	Bien	Regular	Bien	Bien	Bien

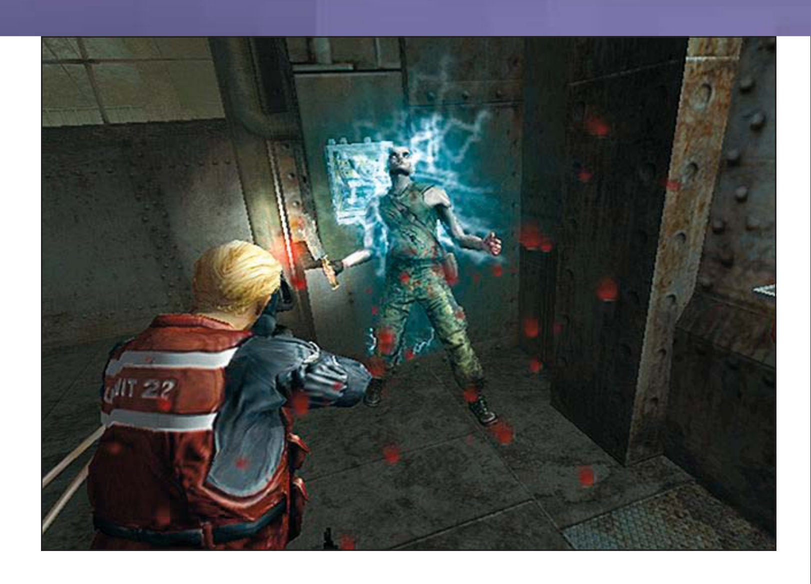


¡Enfréntate a tus peores pesadillas!

AVENTURAS DE TERROR

- Cold Fear
- Forbidden Siren 2
- Kuon
- Obscure
- Project Zero 3
- Resident Evil Outbreak 2
- Resident Evil 4
- Silent Hill Collection

Apaga las luces, templa tus nervios y prepárate porque en las siguientes páginas te esperan, frente a frente, los "survival horror" más escalofriantes que actualmente puedes encontrar para PS2. ¿Quieres saber cuál es la mejor aventura de terror de todo el catálogo? Pues entonces no te puedes perder nuestra exhaustiva comparativa. Si es que te atreves a leerla, claro...

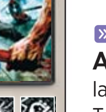




VACACIONES EN EL MAR... DEL TERROR

COLD FEAR

Los creadores de *Alone in the Dark: The New Nightmare* nos presentan una terrorífica aventura de acción con una ambientación muy original.





Género	TERROR
Compañía	UBISOFT
Precio	29,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores	1
Modo Online	NO

"Algo" ha infectado a los tripulantes de un barco que va a la deriva.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En la piel del guardacostas Tom Hansen, tendremos que explorar un ballenero ruso que se halla bajo una tormenta a la deriva. Enseguida descubriremos que "algo" ha infectado a los tripulantes, convirtiéndoles en salvajes asesinos y algo más... Oscuridad, agobio y tensión en alta mar, donde nadie puede oír tus gritos...



Los tiroteos tienen gran protagonismo en el desarrollo, aunque también hay puzzles.



DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. En el desarrollo prima la acción, sobre todo en forma de tiroteos. Eso sí, también encontraremos puzzles y otras situaciones, como proteger a nuestra "compañera de fatigas". La dificultad es bastante alta, bien por la dureza de los enemigos (algunos sólo mueren al dispararles en la cabeza), bien por la oscuridad que envuelve la mayor parte de los escenarios. Menos mal que no se nos olvidó meter la linterna en la mochila...

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. La ambientación está muy lograda, y se apoya en un sólido apartado técnico en el que destacan detalles como la recreación de la tormenta o la IA de los enemigos. En cuanto a su duración, la aventura ronda las 12-14 horas, aunque no tiene ningún extra. En fin, que por calidad técnica y ambientación, estamos ante un survival horror más que notable, que además lleva un tiempo con un precio muy apetecible.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Aunque ya tiene su tiempo, nos sigue pareciendo un "survival horror" intenso, divertido y bien ambientado.

LA **SIRENA MALDITA** AÚN RESUENA EN TUS OÍDOS...

FORBIDDEN SIREN 2

La secuela del "survival horror" más difícil de PS2 llega con un desarrollo más asequible y otros 10 personajes que sufrirán otra pesadilla en su piel.

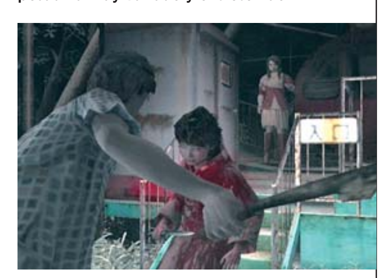
Género	TERROR
Compañía	SONY
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS/ JAPONÉS
Jugadores	1
Modo Online	NO

Shibitos y yamibitos son las dos razas de seres con las que habrá que lidiar...

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Diez personajes están atrapados en Yamijima, una isla que hace años quedó deshabitada y sumida en las tinieblas. Pronto descubrirán que no están solos y que tendrán que sobrevivir evitando a los shibitos (una especie de muertos vivientes) y a los yamibitos ("el pueblo de la oscuridad"). La tensión y el miedo están asegurados.



10 personajes vivirán un desarrollo de pesadilla muy variado y entretenido.



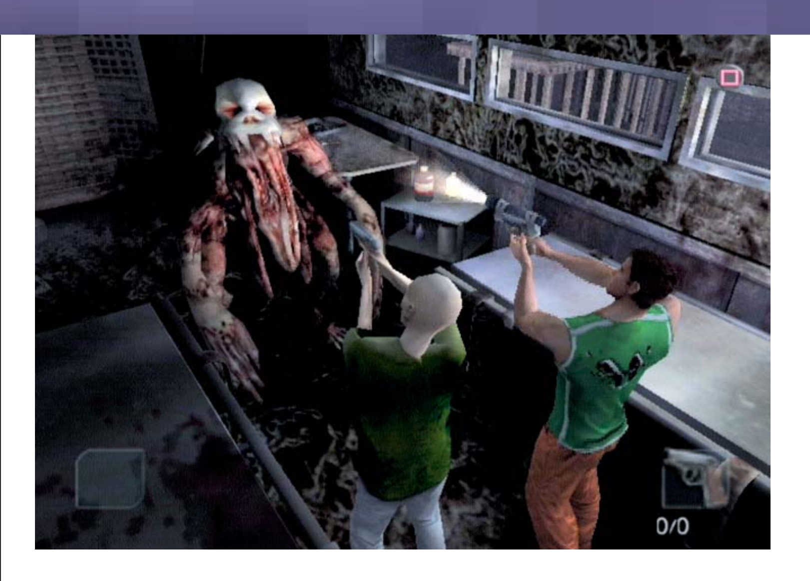
DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. Tiene 55 misiones cortas que pueden influir entre sí. Controlaremos alternativamente a uno de los diez personajes, y en algunas iremos acompañados de otro, al que podemos dar sencillas órdenes. Según la misión y el personaje, habrá más o menos acción, sigilo, puzzles, conducción... Un desarrollo variado que tiene detalles originales, como la opción de ver a través de los ojos de los enemigos o el hecho de que un personaje sea ciego.

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Sigue la estética oscura y apagada del primer *Forbidden Siren*, con un buen modelado de los personajes, aunque los enemigos no son variados y los escenarios podrían tener más detalle. Dura 20-30 horas, pero si vas a verlo todo te llevará más. Aunque no es tan difícil como el primero, *FS2* gustará a los fans del terror oriental.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Aunque nos gustó más el primero, *FS2* es otra notable opción si buscas un "survival horror" nada convencional.





EN EL **JAPÓN MEDIEVAL** TAMBIÉN SE PASA **MIEDO**

KUON

Atrévete a explorar una oscura mansión en un "survival horror" diferente.



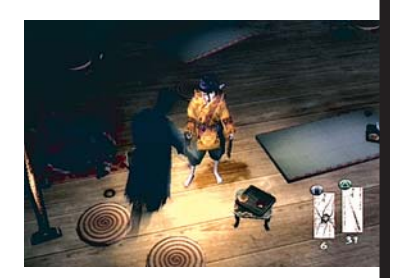
Género	TERROR
Compañía	NOBILIS
Precio	39,95 €
Textos	INGLÉS
Voces	INGLÉS
Jugadores	1
Modo Online	NO

■ Utsuki es uno de los tres personajes que controlamos en *Kuon*.

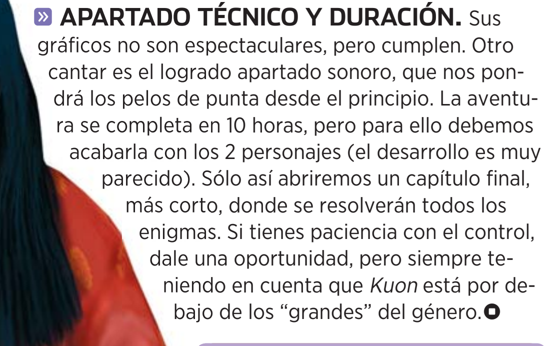
» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Kuon* es un "survival horror" de cuidada ambientación que nos traslada al Japón del siglo XII. En él deberemos adentrarnos en una antigua mansión en busca de sus desaparecidos habitantes, para luego descubrir que, entre sus oscuras estancias, se oculta un terrible secreto. Previamente, deberemos elegir entre dos protagonistas, Utsuki y Sakuya, dos muchachas de habilidades parecidas pero con motivos distintos para entrar en la mansión.



■ El desarrollo pierde emoción por el impreciso control que lastra los combates.



» DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. *Kuon* mezcla con acierto acción, exploración y puzzles. Además, toma prestado no pocos elementos de otras aventuras de terror clásicas, aunque con resultados irregulares. El principal problema es que el control es muy mejorable, lo que hace que los combates sean sosos, lentos y resten mucha emoción al conjunto. La dificultad no es excesiva.



» APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Sus gráficos no son espectaculares, pero cumplen. Otro cantar es el logrado apartado sonoro, que nos pondrá los pelos de punta desde el principio. La aventura se completa en 10 horas, pero para ello debemos acabarla con los 2 personajes (el desarrollo es muy parecido). Sólo así abriremos un capítulo final, más corto, donde se resolverán todos los enigmas. Si tienes paciencia con el control, dale una oportunidad, pero siempre teniendo en cuenta que *Kuon* está por debajo de los "grandes" del género.

» VALORACIÓN: BUENA

Si te gusta el género y ya has probado sus mejores juegos, puede ser una buena opción. Eso sí, con sus defectos.

TERRORÍFICOS **DÍAS DE ESCUELA**

OBSCURE

Las películas de terror adolescente sirven de inspiración para un survival horror de desarrollo clásico, pero que puede jugarse en plan cooperativo.



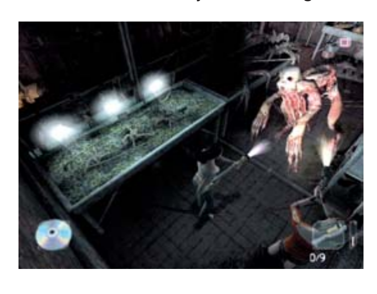
Género	TERROR
Compañía	VIRGINPLAY
Precio	29,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores	DE 1 A 2
Modo Online	NO

■ Cinco estudiantes son los personajes que controlamos en *Obscure*.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Un grupo de adolescentes descubre que en su instituto se están realizando extraños experimentos. Horribles criaturas toman las aulas por la noche y a nosotros nos tocará luchar contra estos monstruos, eligiendo a dos de estos cinco adolescentes. Podremos alternar en todo momento el control de los dos estudiantes, o bien decirle a un amigo que se "una a la fiesta" en cualquier momento.



■ Lo mejor de *Obscure* es que podemos disfrutar de la aventura junto a un amigo.



» DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. El desarrollo es muy típico: una equilibrada mezcla entre exploración, combates y sencillos puzzles, que se ve potenciada por la posibilidad de jugarla casi por completo con un amigo. La mayor dificultad del juego reside en la obligación que tenemos de iluminar a los enemigos para poder acabar con ellos.

» APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Los gráficos están bien y destacan los efectos de luces y sombras. Los monstruos, por su parte, lucen un buen diseño aunque no son muy variados. Pero el punto más negativo del juego es su duración, inferior a las 10 horas. Aun así, es un "survival horror" que no te va a decepcionar.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Pese a su original concepto de juego, es demasiado exigente y repetitivo para gustar a todos los públicos.



EN OCASIONES **VEO MUERTOS...** Y LES HAGO FOTOS

PROJECT ZERO 3

Protagonizan tus pesadillas y ahora también traspasan tus sueños. Los fantasmas necesitan descanso eterno o ellos te lo darán a ti...

Género	TERROR
Compañía	TECMO
Precio	39,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores	1
Modo Online	NO

La fotógrafa Rei Kurosawa sufre una maldición. Hay otros 2 personajes controlables.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La fotógrafa Rei Kurosawa sufre terribles pesadillas y cada vez que despierta, un misterioso tatuaje se extiende más y más por su cuerpo. Para descubrir lo que le pasa, tendremos que visitar el "Palacio de los Sueños", un lugar lleno de fantasmas que oculta un terrible secreto. Menos mal que además podremos manejar a otros dos personajes (Miku, del primer *Project Zero*; y Kei, tío de las gemelas del segundo), cada uno con sus habilidades.



Para acabar con los fantasmas hay que fotografiarles con una cámara "especial".



DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. Como en los anteriores *PZ*, el desarrollo incluye puzzles, sustos y unos combates muy especiales. En ellos tendremos que fotografiar a los fantasmas usando una cámara con poderes exorcizantes que podemos mejorar (cambiando la lente y la película) para hacerla más efectiva.

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Un inquietante apartado sonoro, una estética apagada y unos sólidos escenarios forjan una atmósfera muy auténtica. Eso sí, el diseño de ciertos fantasmas es algo soso. La duración ronda las 20 horas, y más si quieres verlo todo. Por todo ello, *PZ3* merece la pena, aunque quizá sea muy parecido a los anteriores.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Aunque parecido a los anteriores, *PZ3* tiene recursos para ponerte los pelos de punta durante una temporada.



NO ESTÁS SOLO ANTE LOS ZOMBIS

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2

¿Quieres saber qué se siente sobreviviendo con tus amigos ante los horrores de *Resident Evil*? Pues no te pierdas la segunda entrega de *Outbreak*.

Género	TERROR
Compañía	CAPCOM
Precio	19,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores	1
Jugadores Online	DE 2 A 4

Hay 8 personajes para elegir, cada uno con sus características.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Como el primer *RE Outbreak*, *REO2* ofrece 5 enormes escenarios en los que los mismos 8 personajes del anterior deberán cooperar para sobrevivir. El agobio y la tensión vuelven a estar garantizados en nuevas localizaciones, algunas tan originales como un tétrico zoo.



Raccoon City está plagada de criaturas infectadas con el Virus-T. ¿Sobrevivirás?



DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. Es idéntico a la primera parte (elige a uno de los ocho personajes y coopera con otros para resolver puzzles y combatir contra estas aberraciones). La diferencia está en que estos personajes puede estar controlados por la consola (como en el primero), o por tres amigos Online, con lo que el juego gana muchísimo. Por lo demás, salvo algunos movimientos nuevos, el resto es idéntico.

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Es tan sólido como en la primera parte (el motor gráfico es el mismo.). Y la duración también es parecida, ya que este también ofrece 5 enormes escenarios que se pueden afrontar de distintas maneras en función del personaje. Eso sí, ofrece un aliciente extra al poder disfrutarlo con amigos. En fin, que por fin tenemos un *REO* completo, una experiencia que ningún fan de la saga y/o del terror debería perderse.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

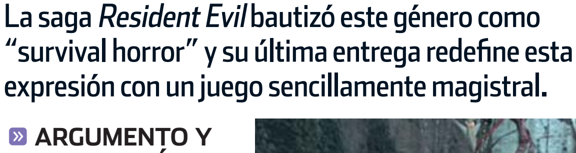
Tras la "decepción" del primer *RE Outbreak*, su segunda parte sí es una buena experiencia de terror Online.





UNA **OBRA MAESTRA** QUE NO TE PUEDES PERDER

RESIDENT EVIL 4



La saga *Resident Evil* bautizó este género como "survival horror" y su última entrega redefine esta expresión con un juego sencillamente magistral.

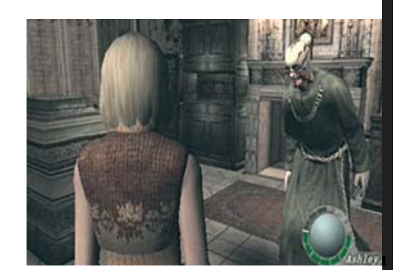
Género
TERROR
Compañía
CAPCOM
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO

■ Leon S. Kennedy sufrirá una pesadilla ambientada en... ¡España!

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Protagonizado por Leon S. Kennedy (de *RE2*), *Resident Evil 4* nos traslada a un siniestro pueblo del Pirineo español tras las huellas de la desaparecida hija del presidente de los EE.UU. Allí descubriremos el horror más impresionante jamás visto en PS2, en forma de aldeanos enloquecidos, monjes sectarios y todo tipo de aberraciones que te pondrán los pelos como "escarpias"...



■ Sorprendente e impresionante. Así definimos el desarrollo de *Resident Evil 4*.



DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. La acción es la reina indiscutible del desarrollo, aunque no faltan los puzzles ni la situaciones que se resuelven pulsando un botón en el momento apropiado. También en gran parte del juego iremos escoltando a Ashley, con todo lo que eso conlleva (hay que protegerla, podemos darle órdenes, etc.) Pero lo mejor es la inagotable capacidad de sorprender que tiene la aventura, logrando que cada nueva situación emocione todavía más que la anterior.

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Lo mires por donde lo mires, es impresionante. Técnicamente es de lo mejor que hay en PS2, con un diseño de escenarios y enemigos excepcional, aunque te recomendamos que lo juegues en un televisor panorámico. La aventura dura cerca de 20 horas y tiene 3 modos de juego secundarios. *RE4* es una experiencia inolvidable, además de uno de los mejores juegos de PS2.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
***Resident Evil 4* es una obra maestra del género, un juego que tienes que tener si posees una PS2. Y más a este precio.**



UN **RECOPILATORIO** QUE TE QUITARÁ EL SUEÑO

SILENT HILL COLLECTION

Konami recopila los tres *Silent Hill* que han aparecido en PS2 en un pack muy económico. Terror psicológico que no puede faltar en tu colección...

Género
TERROR
Compañía
KONAMI
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO

■ Heather es la protagonista de *Silent Hill 3*. Oculta un terrible secreto...

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Son tres juegos y cada uno tiene su argumento y protagonistas: un hombre atormentado por la muerte de su esposa (*Silent Hill 2*); una muchacha que guarda un terrible secreto en su interior (*SH3*); y otro hombre en cuyo apartamento suceden fenómenos paranormales (*SH4: The Room*). Eso sí, todos tienen un nexo en común: Silent Hill, un lugar donde las peores pesadillas pueden hacerse realidad...



■ Acción, puzzles, sustos... Los tres *Silent Hill* de PS2 ofrecen desarrollos espeluznantes.



DESARROLLO Y COMPONENTES DE JUEGO. Aunque sean tres juegos, tienen desarrollos similares: exploración, combates, puzzles, sustos... Eso sí, con el paso de las entregas, los puzzles han perdido fuelle en beneficio de la acción. Son capaces de mantenerte en tensión desde el principio.

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. La verdad es que a *SH2* pueden pesarle ya los años desde el punto de vista gráfico, aunque los otros se "conservan" bien. Donde no tienen rival es el apartado sonoro, con inolvidables melodías y un uso de los efectos de sonido y de silencios magistral. En cuanto a la duración, son tres juegos y la mayoría tienen buenos extras. Si te falta alguno, no te lo pienses.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Una oportunidad de oro para hacerte con tres de los mejores juegos de terror de PS2 al precio de uno.



CONCLUSIONES

Para realizar esta comparativa hemos elegido los mejores "survival horror". Lo bueno es que cada uno ofrece distinta ambientación y tiene sus propios métodos para asustarnos. Elige el que más te guste y disfruta de un género que nos ha dejado muy buenos ratos en PS2.



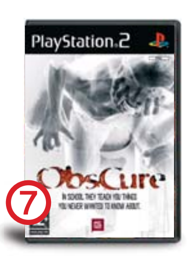














El primer puesto de la comparativa es para *Resident Evil 4*. No es el que da más miedo, pero su excelente ambientación, su impresionante apartado técnico y la capacidad para sorprendernos en todo momento le ha hacen merecedor de tal honor. Es uno de los mejores juegos de PS2, y es un pecado no tenerlo teniendo en cuenta su precio. Por detrás se sitúa *Silent Hill Collection*, un pack que contiene los tres *Silent Hill* de PS2. Terror psicológico del bueno que ningún fan del género debería perderse. Estos dos juegos sobresalen por encima del resto, aunque con los fantasmas de *Project Zero 3* también pasarás un "mal" rato (eso sí, es parecido a los anteriores *PZ*). Esto último le ocurre también a *Forbidden Siren 2*, un "survival horror" a la japonesa que ofrece detalles originales con un desarrollo asequible. El quinto puesto es para *RE Outbreak 2*, título que te recomendamos si vas a jugar Online. Si no, los hay más completos. En sexta posición tenemos *Cold Fear*, otro "survival horror" que ofrece una ambientación original y un desarrollo intenso, pero no demasiado largo. Más corto aún es *Obscure*, aunque permita disfrutar de la aventura jugando con un amigo. Cierra la comparativa *Kuon*, un "survival horror" ambientado en el Japón medieval que "toma prestados" elementos de clásicos del género, pero con resultados bastante irregulares.

	CARACTERÍSTICAS GENERALES								
	Número de fases	Personajes controlables	Modos de juego extra	Multijugador offline	Multijugador online	Niveles de dificultad	Extras ocultos	Duración	VALORACIÓN
Cold Fear	16	1	No	No	No	3	B	MB	B
Forbidden Siren 2	55	10	2	No	No	3	MB	E	MB
Kuon	3	5	1	No	No	3	B	R	B
Obscure	11	3	2	Sí	No	3	B	B	B
Project Zero 3	15	3	1	No	No	4	MB	MB	MB
Resident Evil 4	19	3	2	No	No	5	MB	E	E
Resident Evil Outbreak File 2	5	5	1	No	Sí	5	MB	MB	MB
Silent Hill Collection *	38	3	4	No	No	4	E	E	E

	AMBIENTACIÓN								
	Argumento	Diseño de escenarios	Diseño de enemigos	Secuencias de vídeo	Banda sonora	Efectos de sonido	Sustos	Nivel de gore	VALORACIÓN
Cold Fear	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	Alto	MB
Forbidden Siren 2	MB	E	MB	E	MB	E	E	Alto	E
Kuon	B	B	R	B	E	MB	MB	Medio	B
Obscure	MB	MB	B	MB	MB	MB	B	Medio	MB
Project Zero 3	MB	MB	E	MB	MB	MB	E	Bajo	MB
Resident Evil 4	MB	E	E	E	MB	E	MB	Medio	E
Resident Evil Outbreak File 2	B	E	MB	E	MB	MB	MB	Medio	MB
Silent Hill Collection *	E	E	MB	E	E	E	E	Alto	E

	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						
	Cámara	Escenarios	Personajes	Animaciones	Inteligencia artificial	Control	VALORACIÓN
Cold Fear	Móvil	E	MB	MB	MB	MB	MB
Forbidden Siren 2	Móvil	MB	E	B	MB	B	MB
Kuon	Fija	B	B	B	R	R	B
Obscure	Fija	MB	MB	MB	B	MB	MB
Project Zero 3	Móvil	MB	E	MB	MB	MB	MB
Resident Evil 4	Fija	E	E	E	E	E	E
Resident Evil Outbreak File 2	Fija	MB	E	MB	E	MB	MB
Silent Hill Collection *	Móvil	MB	E	MB	MB	MB	MB

	COMPONENTES DE JUEGO							
	Exploración	Acción	Puzzles	Sigilo	Conducción	Cooperación	VALORACIÓN	TOTAL
Cold Fear	Alto	Alto	Bajo	Nulo	Nulo	Bajo	MB	MB
Forbidden Siren 2	Alto	Medio	Medio	Alto	Bajo	Alto	E	MB
Kuon	Medio	Medio	Medio	Bajo	Nulo	Nulo	MB	B
Obscure	Alto	Alto	Bajo	Nulo	Nulo	Alto	MB	MB
Project Zero 3	Alto	Medio	Alto	Bajo	Nulo	Nulo	MB	MB
Resident Evil 4	Medio	Alto	Medio	Bajo	Bajo	Medio	E	E
Resident Evil Outbreak File 2	Alto	Medio	Medio	Medio	Nulo	Alto	MB	MB
Silent Hill Collection *	Alto	Medio	Alto	Bajo	Nulo	Medio	E	E

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este otro sello indica el ganador de la comparativa en lo que se refiere a relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden las posibilidades del juego y dan una idea de la duración.
Número de fases: La cantidad de niveles o partes en las que se puede dividir la aventura (**Silent Hill Collection* son tres juegos y en ese caso es la suma de lo que ofrecen los tres)
Personajes controlables: La cantidad de personajes que se pueden controlar, ya sea en el modo principal o en los secundarios (**Silent Hill Collection* son tres juegos y en ese caso es la suma de lo que ofrecen los tres).
Extras ocultos: Si ofrece extras como varios finales, armas, material gráfico...

AMBIENTACIÓN

Evaluamos hasta qué punto está lograda y cómo se consigue.
Diseño de escenarios y enemigos: Tenemos en cuenta si su diseño contribuye a forjar la ambientación o no.
Nivel de gore: Si el juego es sangriento o no abusa de la "salsa de tomate".

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Valoramos el apartado técnico del juego desde un punto de vista objetivo.
Cámara: Si podemos moverla de alguna forma o está prefijada.
Inteligencia artificial Si funciona bien o no, tanto en enemigos como en aliados.

COMPONENTES DEL JUEGO

Estudiamos los elementos que componen el desarrollo y en qué proporción los encontramos en el juego.
Exploración: Si el juego nos obliga a recorrer los escenarios buscando algo: objetos, el camino a seguir, etc.
Puzzles: La cantidad de enigmas que debemos resolver para avanzar.
Sigilo: Si tenemos que pasar desapercibidos ante los enemigos o incluso huir.
Conducción: Si el juego ofrece la posibilidad de pilotar vehículos o, al menos, la opción de ir montado en ellos.
Cooperación: Si hay que cooperar con aliados, sean éstos humanos o no.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Final Fantasy: ración triple

¿Sabéis cuándo llegará "Final Fantasy: Advent Children" y si estará doblado? Ya de paso, ¿podéis confirmarme la salida de otros *Final Fantasy*?

@ Juan María González Lluch

"FF: Advent Children", la película de CG inspirada en *FFVII* se estrenará en UMD y DVD en septiembre y estará doblada al castellano. En noviembre llegará *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* para PS2, un juego de acción ambientado en el contexto de *FFVII*. Y finalmente, en 2007 llegará el esperado y deseado *Final Fantasy XII* también para PS2. En PSP se ha confirmado *Crisis Core: Final Fantasy VII*, un juego de acción aún sin fecha.

Los nuevos *Final Fantasy* no van a tener ningún deporte como el Blitzball de *FFX*.

Deportes de fantasía

Habéis contado muchas cosas de *Final Fantasy XII* pero, ¿se sabe si habrá algún deporte como el Blitzball?

@ Pablo Morán Juan

El Blitzball, esa especie de waterpolo que podíamos jugar en *FFX*, es exclusivo de esa entrega y no aparecerá en *FFXII*. Aún es pronto para saber si habrá algún otro deporte, pero seguro que habrá minijuegos de todo tipo. Por ahora, Square Enix sólo se ha centrado en mostrar su novedoso y revolucionario sistema de combate, que nos permitirá movernos libremente por los entornos 3D.

El señor de los leñazos

Me gustaría saber si va salir algún juego del estilo "El Señor de los Anillos", un beat'em up que tenga que ver con el universo Tolkien.

@ Alejandro Hernández

Por ahora no habrá más oportunidades de liberar la Tierra Media de oleadas de orcos, trolls y demás "especies" gobernadas por Saurón a base de espadazos y bastonazos. A corto plazo no se vislumbra en el horizonte ningún juego del universo Tolkien para PS2, y los que han salido últimamente en otras plataformas (como *ESDLA: Tácticas* para PSP) están enfocados a la estrategia o el rol. Eso sí, siempre podrás cambiar el universo de Tolkien por la China Imperial y probar *Dynasty Warriors 5*, que derrocha acción a raudales.



GTA para dar y tomar

Hola playmaníacos. Si tuviera que elegir entre *San Andreas* y *Liberty City Stories*, ¿cuál me recomendaríais?

@ Juan Ramón Espinosa Pedrero

Para quien no haya probado ninguno de los dos la elección



GTA Liberty City Stories no resulta tan colosal como *San Andreas*, que es la mejor entrega de la saga.

es sencilla: *San Andreas* supera a *Liberty City Stories* en todos los apartados: duración, profundidad de las misiones, la extensión de los mapas, la personalización y el carisma de los protagonistas... Esto no quiere decir que *LCS* sea malo, sólo que está un paso por detrás de *San Andreas*.



Battlefront II revive las mejores batallas de toda las pelis de "Star Wars".

Batallas en la red

Hola playmaníacos. Me gustaría probar un juego online ambientado en "La Guerra de las Galaxias". ¿Podríais recomendarme alguno para PS2?

@ Alfredo Delgado Tirado

Sólo tienes una opción: *Star Wars Battlefront II*, que también está disponible en PSP. Es el juego que con más acierto ha reunido todo el universo y la esencia de las películas de "La Guerra de las Galaxias", y que incluye casi todos los personajes, armas, naves y escenarios que hemos visto en el cine. Lo realmente alucinante es que podrás disfrutar de todo ese contenido en el juego en red y montarte unas minibatallas galácticas donde podrás tomar el papel de un caballero Jedi, la princesa Leia y, por qué no, del mismísimo Darth Vader. Para postre, trae un modo Campaña completísimo y muy variado.

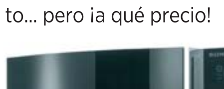
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Igualar las características de PS3 con un PC

Quisiera saber si cuando salga PS3 los PC de ese momento serán igual de avanzados en cuanto a gráficos.

@ Fohom Martín

A diferencia de lo que sucede con las consolas, el PC es totalmente configurable y le podemos meter diferentes componentes según nuestras necesidades. Para igualar los gráficos y la potencia de PS3 va ser necesario disponer de un PC ultramoderno, que incluya una tarjeta gráfica de última generación que cuesta casi lo mismo que el modelo barato de PS3. Tampoco hay que olvidar el resto de elementos necesarios (memoria, procesador...). Si además añadimos una unidad Blu-ray, la máquina que habremos montado duplicará el precio de PS3 como mínimo. Igualaremos el rendimiento... pero ¡a qué precio!







Los seguidores de *Final Fantasy VII* siguen pidiendo un remake... ¿Lo llegaremos a ver en PS3 algún día?

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Habrá un nuevo *Resident Evil* en PS2?

@ Israel Ramos Mármol

En PS2 nada de nada, aunque nos queda la esperanza de que anuncien un *RE* para PSP.

¿Cuándo saldrá *GT 4 Mobile*?

@ Mario Lamana Pallerols

Ni idea. El *Gran Turismo* de PSP fue una de las ausencias más destacadas durante el E3. Es como si se hubiera desvanecido.

¿Habrá actualizaciones para PS3 al estilo de PSP?

@ Julián Taboa López

Sí y de hecho Sony ya está experimentando con algunas, como la navegación libre por Internet.

¿Va a salir en PS2 *Top Spin 2*?

@ Javier Alesanco López

De salir en alguna consola de Sony sería en PS3, por exigencias técnicas.

Recuperando un clásico

Aún poseo la PSone y estoy interesada en adquirir por Internet (ya que están descatalogados) los juegos *Final Fantasy VII* y *Vagrant Story*, ¿cuál me recomendáis?

@ Sandra P. T.

Sin dudarlo ni un instante te recomendamos *FFVII*. Marcó una época en PSone dejando huella en todos aquellos que lo jugaron en su día por su historia profunda y emotiva, y por establecer un estilo de rol sobre el que se han inspirado títulos posteriores. Tal fue su influencia que aún hoy miles de usuarios siguen demandando un "remake" para las nuevas consolas. *Vagrant Story* es otro juegazo, aunque no tuvo la misma aceptación que *FFVII* tal vez porque estaba en inglés. Quien sabe si con el emulador de PSone para PSP que está previsto para otoño podremos disfrutar de éstos y otros clásicos indispensables...

Un equipo de descamisados

Hola playmaníacos. Tras ver las imágenes de *PES6* en vuestro reportaje me he fijado que hay jugadores que llevan la camiseta por fuera y otros que no. Me gustaría saber cuándo los jugadores llevan la camiseta por fuera.

@ Adriá Capilla Gutiérrez

Está claro que con cada nueva entrega de *PES* nos acercamos al simulador de fútbol perfecto al introducirse modificaciones importantes que afectan a la simulación y mejoras cosméticas que a simple vista son inapreciables. Este es el caso de las camisetas por fuera del pantalón que se vieron por primera vez en la versión de *PES5* para PC, y que harán acto de presencia en *PES6* cuando nuestro jugador sea objeto de una falta o forcejee con un rival. A fin de cuentas, estos detalles sutiles son los que ayudan a que *PES* sea la representación más fiel del deporte rey.

Acción a raudales

Hola jugones. Estoy pensando en comprarme una aventura para PSP y dudo entre *Tomb Raider Legend* y *Syphon Filter: Dark Mirror*. Sé que los dos merecen la pena pero, ¿con cuál os quedaríais?

@ Iván Bernáez

Ambos son unos juegazos. El factor que hará que te decantes por uno u otro está más en el hilo argumental y la mecánica, ya que ambos andan igualados en apartados técnicos y jugabilidad. TRL es una aventura más tradicional, que mezcla fases de exploración y grandes dosis de acción, mientras que en *SFDM* tienen más peso los tiros y el sigilo. Además, *SFDM* trae un modo infraestructura completísimo a tener en cuenta si te gusta jugar en red. Sea cual sea tu elección, seguro que te lo pasarás en grande...

Syphon Filter Dark Mirror es uno de los juegos de PSP que más opciones Online ofrece.

[TU OPINIÓN CUENTA]

¿Qué opináis del precio de PS3?

Está claro que el tema del precio de las nueva consola de Sony no os ha dejado indiferentes...

Malo para nosotros... y para Sony

Manu

"¿Cómo responderá el usuario cuando en Navidad se encuentre la PS3 a 600 euros y pocos juegos y su competidora XBOX 360 a 399 (o menos si hay rebaja)? Es la mayor fecha de demanda de videoconsolas y más ahora con el paso a la nueva generación... No voy a poder comprar la máquina de Sony y Sony no va a poder venderme su máquina."

La tecnología es cara

Luis Daniel García.

"El precio de PS3 no es barato, pero hay que tener en cuenta todas sus funciones y estupendos gráficos, que la convierten en una gran consola. Merecerá la pena comprársela... cuando baje un poco el precio."

Me parece muy alto

Aidan Tome Martin

"La PS3 es muy cara, con 20 gigas o con 60 gigas. Y ya puestos, por sólo 100 € más, mejor es comprarse la de 60 gigas... ¡Pero es carísima!"

No es para tanto

Alejandro Hernández

"Pienso que mirando todos los extras que trae (Blu-ray, muchos más puertos USB, conexión a Internet...), el precio no es excesivo. Aún así no creo que muchos niños paguen 600 € para jugar, porque para eso se quedan con la PS2. Eso sí, yo me la pienso comprar."

Es una Locura

Daniel Nózka

"Yo opino que el precio es una locura. Sé que es buena y tiene mucha tecnología pero, tampoco es para 599 €."

No es tanto como parece

Helio Uzquiano

"Me parece un precio excesivo, pero pensándolo un poco, es mejor que un ordenador de última generación, con todos los puertos de los que dispondrá y con 60 gigas."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te comprarás antes PSP o PS3? ¿Por qué?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Accesorios portátil

Tengo una PSP y me gustaría saber si se le puede poner GPS. Además de esto, ¿qué más complementos se le pueden añadir a la consola?

@ Jaime Ruiz Señas

Teniendo en cuenta los anuncios del pasado E3, diríamos que la única limitación en los complementos va a estar en la imaginación y las ganas de los diseñadores. En octubre está previsto que salga un adaptador GPS, aunque falta por concretar con qué aplicaciones vendrá (se hablaba de un callejero y una versión de *Everybody's Golf*). Para septiembre se ha anunciado una versión de *EyeToy*. Y actualmente están disponibles un micrófono que se vende con *Talkman* (el traductor multilenguaje interactivo) y un headset para los juegos en infraestructura como *SOCOM Fireteam Bravo*. Vamos, que como sigan así, con tantos artilugios nos vamos a acabar pareciendo al Inspector Gadget...

El traductor *Talkman* trae de serie un micrófono mini USB que amplia las funciones de PSP.



AND1 Streetball es un juego de basket callejero, en el que los movimientos espectaculares son la salsa de los piques.

Los nuevos Globetrotters

Hola playmaníacos. Me preguntaba si es verdad que hay un juego de "basket" callejero para PS2 en el que salen los jugadores de AND 1.

@ Jordi Calves

AND 1 es una competición de baloncesto callejero que se caracteriza por las piruetas y los malabares con el balón. UbiSoft ha realizado el juego *AND 1 Streetball*, un juego que reproduce de forma algo exagerada esta versión urbana del deporte de la canasta pero que incluye movimientos, canchas, banda sonora y figuras destacadas de AND 1. Lo puntuamos el mes pasado...

Cambio de género

Me encantan los juegos de rol como *Dragon Quest*, *FF* o *Kingdom Hearts*. Me gustaría probar algo diferente como *Monster Hunter* o *Champions: Return to Arms*. ¿Cuál me recomendáis?

@ Jaume Canyelles Pericàs

Ahora mismo el único que encontrarás en las tiendas es *Champions: Return to Arms*. Es un juego de acción con ligeros toques de rol, en el que tendrás que batallar contra multitud de criaturas, solo o con otros tres jugadores.



Champions: Return To Arms es un juego de rol de acción para un máximo de cuatro jugadores.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

Los juegos *God of War 2* y *Eragon*, ¿saldrán para PS3?

@ Carlos

GOW2 será exclusivo para PS2 y *Eragon* saldrá en PS2 y PSP.

¿Habrá algún tipo de periférico para poder conectar las tarjetas de memoria de PS2 en PS3?

@ Paco Martínez Palau

De momento no sabemos nada sobre cómo podremos pasar nuestras partidas de PS2 en PS3. Lo del periférico no estaría mal...

¿Cuándo llegará *Naruto*? ¿Estará traducido?

@ Marcos Pulito Sangorrin

Está previsto que *Naruto: Ultimate Ninja* salga en septiembre y tendrá los textos en castellano, aunque dudamos que traduzcan las voces.

He oído rumores de un nuevo juego de la saga *Time Crisis*. ¿Saldrá para PS2?

@ Jaime Ramos

No hay ningún *Time Crisis* previsto para PS2.

¿Cuándo se podrán descargar a PSP los juegos de PSone?

@ Daniel Rodríguez

El emulador está previsto para otoño y vendrá incluído en una actualización del firmware.

PROBLEMAS TECNICOS

Conectando a la red

Tengo la PS2 Slim y conexión ADSL de 1 MB, y querría saber qué requisitos técnicos debo tener para jugar Online y los pasos para realizar dicha conexión.

@ Daniel Díaz Pazos

La forma ideal de "enganchar" tu PS2 a Internet es usando un router para evitar problemas en el proceso de configuración. En el caso de que te veas obligado a utilizar una conexión inalámbrica necesitarás además un adaptador Wi-Fi para Ethernet (ojo que los USB no sirven). El siguiente paso será cargar el juego y crear una conexión de red siguiendo las instrucciones en pantalla. Con los juegos que usan Central Station, pásate antes por www.yourgamingname.com para registrarte utilizando el Código de Acceso a Red que venía con tu consola.

Sin limitación en juegos

Quería saber si los juegos de PSP japoneses o americanos funcionan en una PSP europea (por eso de la región en que se hicieron).

@ David Caldentey

Al ser una consola portátil era lógico que PSP no introdujera obstáculos a la hora de utilizar juegos de otras regiones distintas a la de tu consola. Esto quiere decir que podrás utilizar sin ningún tipo de problemas cualquier juego de origen americano, japonés, chino o coreano, teniendo así la posibilidad de jugar a algún título que no llegue a nuestras fronteras siempre y cuando te aclares con el idioma. No pasa lo mismo con las películas UMD, donde te verás obligado a comprar únicamente las de la región de tu consola o las que sean compatibles con todas las zonas.

Copiar fotos y canciones

Hola playmaníacos. Me gustaría saber que hay que hacer para poder ver mis fotos digitales en mi PSP y de paso cómo puedo pasar música. ¿Es compatible la que está en MP3?

@ Paco Martínez Palau

Tus fotos tienen que estar en un formato compatible (JPEG, TIFF, BMP...) para poder verlas. Copialas en la carpeta \PSP\PHOTO de tu Memory Stick. Los mp3 debes copiarlos en la carpeta \PSP\MUSIC.



Para copiar archivos en PSP, es necesario conectar la Memory Stick a un ordenador.

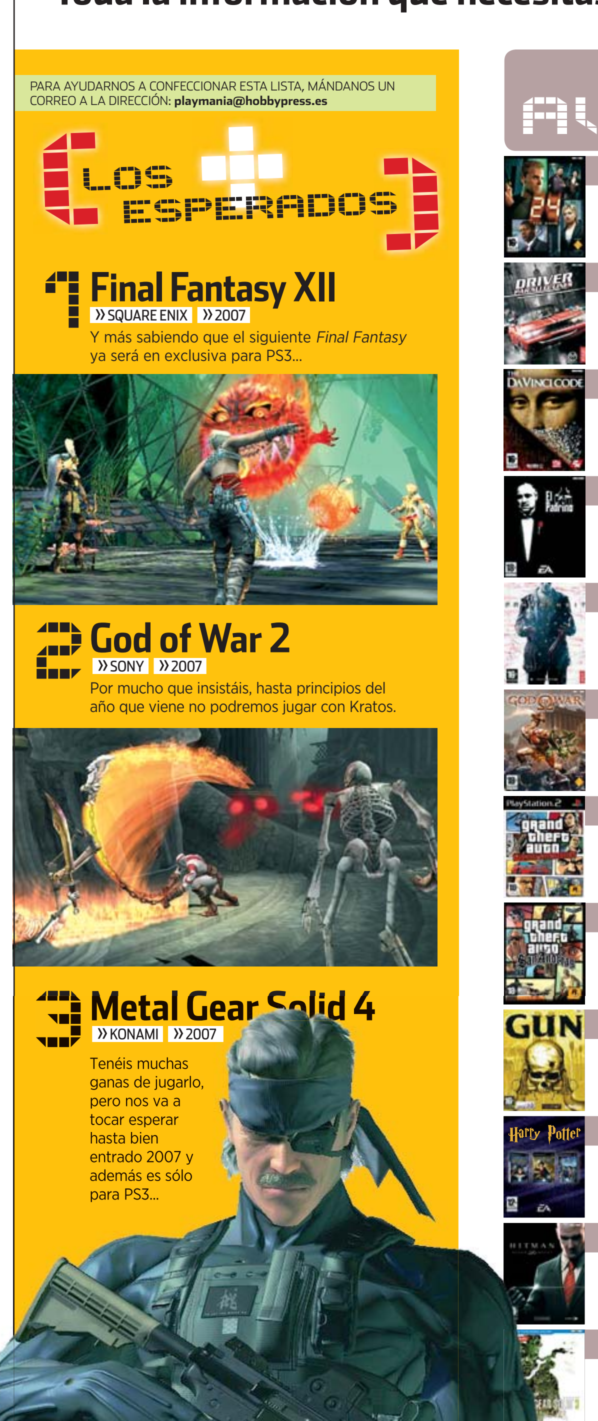
✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.**
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".

@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LOS + ESPERADOS

1 Final Fantasy XII
» SQUARE ENIX » 2007
Y más sabiendo que el siguiente *Final Fantasy* ya será en exclusiva para PS3...

2 God of War 2
» SONY » 2007
Por mucho que insistáis, hasta principios del año que viene no podremos jugar con Kratos.

3 Metal Gear Solid 4
» KONAMI » 2007
Tenéis muchas ganas de jugarlo, pero nos va a tocar esperar hasta bien entrado 2007 y además es sólo para PS3...



AVENTURAS

24: THE GAME
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura que recrea toda la tensión de la serie, combinando con acierto acción, conducción y puzzles. NOTA **90**

DRIVER: PARALLEL LINES
» CASTELLANO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de mafiosos que se centra casi exclusivamente en la conducción: la más realista y difícil del género. NOTA **87**

EL CÓDIGO DA VINCI ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 36,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura basada en la novela, que nos propone retos más de pensar que de actuar. Muy bien ambientada. NOTA **83**

EL PADRINO
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una perfecta recreación de la película, que nos convierte en un mafioso al servicio de la "Familia", estilo *GTA*. NOTA **90**

FAHRENHEIT
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento. NOTA **85**

GOD OF WAR ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA **95**

GTA: LIBERTY CITY STORIES ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Fiel adaptación del juego de PSP, pero mejorando aspectos técnicos. Es un *GTA* en toda regla y a buen precio. NOTA **89**

GTA: SAN ANDREAS ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA **97**

GUN ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 36,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una sensacional aventura ambientada en el Oeste en la que deberemos cumplir todo tipo de misiones a pie o a caballo. NOTA **90**

HARRY POTTER PACK ¡Precio especial!
» EA GAMES » 34,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las tres primeras aventuras de Harry en un único pack. Juegos fieles a las películas y con un divertido desarrollo NOTA **85**

HITMAN: BLOOD MONEY
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ofrece enorme libertad para cumplir los objetivos, optando por la acción o el sigilo. Realista y con personalidad. NOTA **88**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura que engancha por su sorprendente desarrollo y geniales gráficos. NOTA **95**



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acaba con hordas de demonios en el Japón feudal, manejando a varios personajes, explorando, resolviendo puzzles... NOTA **89**

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura del príncipe. Una absorbente combinación de acción, puzzles, plataformas y sigilo. Genial. NOTA **92**

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA **92**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y sigilo tratados desde un punto de vista muy realista. Ideal para espías capaces de actuar con sangre fría. NOTA **89**

TOMB RAIDER LEGEND
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lara vuelve con una aventura de acción intensa, variada y muy divertida. Lástima que dure tan poco... NOTA **92**

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
» ACTIVISION » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejerce de poli (bueno o malo) en las calles de Nueva York y demuestra tu habilidad disparando, peleando y conduciendo. NOTA **90**

TERROR

COLD FEAR ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Terror en medio del océano. Bien ambientado y con un desarrollo que atrapa gracias a su mezcla de puzzles y acción. NOTA **81**

FORBIDDEN SIREN 2
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una terrorífica experiencia de juego, original y variada, que equilibra muy bien el uso del sigilo o la acción. NOTA **85**

OBSCURE
» MC2 » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de terror que atrapa con su divertido desarrollo y agobiante ambientación. Y se puede jugar a dobles. NOTA **81**

PROJECT ZERO 3 ¡Precio especial!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas. NOTA **88**

RESIDENT EVIL 4 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura plagada de situaciones sorprendentes e inolvidables. Espectacular y divertido. NOTA **95**

SILENT HILL COLLECTION ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» KONAMI » 49,95 € » 1JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una oportunidad de oro para hacerte con los tres *Silent Hill* de PS2. Los juegos más terroríficos de la consola. NOTA **92**



3 razones para tener...

F1 06

Play manía ¡EL JUEGO DEL MES!





1. EMULAR A ALONSO. Puedes convertirte en el piloto asturiano e intentar conseguir sus mismos éxitos. ¿Serás capaz de ganar el mundial?

2. DISFRUTAR DEL MUNDIAL MÁS REAL. Coches, pilotos, circuitos y escuderías idénticos a los reales. Te parecerá estar viendo la carrera en la tele.

3. JUGAR ONLINE. Y por si fuera poco, podrás competir contra corredores de todo el mundo en su completo modo online. ¿Te atreves a intentarlo?

DEPORTIVOS



COPA MUNDIAL FIFA 2006 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego de fútbol oficial del mundial, con una excelente ambientación. Aporta poco respecto a *FIFA 06*.

NOTA 85



FIFA 06 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gran juego de fútbol, tanto por opciones, competiciones, ligas y jugadores reales, como por su sistema de control.

NOTA 93



FIFA STREET 2
» EA BIG » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ideal si buscas fútbol directo en plan "pachanga" y para echarte unos vibrantes "piques" con tus amigos.

NOTA 86



FIGHT NIGHT ROUND 3
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran juego de boxeo que impresiona técnicamente, aunque el desarrollo de los combates sea algo lento.

NOTA 85



NBA 2K6 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS

Basket muy completo y sencillo de jugar, con un gran apartado técnico y muchos modos de juego. Y actualizado.

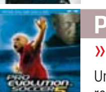
NOTA 90



NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La temporada actual de la NBA trasladada a PS2 con gran realismo, excelente control y muchas opciones.

NOTA 91



PRO EVOLUTION SOCCER 5 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sistema de control exigente, pero de resultados muy realistas: parece fútbol de verdad. Y tiene la liga española.

NOTA 94

ROLAND GARROS 2005 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

16 tenistas reales y la licencia del Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido.

NOTA 83

SSX ON TOUR — ¡Precio especial!
» EA BIG » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Snowboard jugable y espectacular que pone a prueba tu habilidad para las acrobacias. No te vas a aburrir con él.

NOTA 84



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
» ACTIVISON » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor saga de skate regresa con un juego que combina las acrobacias en monopatín y bici, con la aventura.

NOTA 90



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 — ¡Precio especial!
» ACTIVISON » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un desarrollo mezcla de aventura y acrobacias, pero menos completo que *American Wasteland*. Eso sí, es más barato.

NOTA 88

TOP SPIN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Genial en su apartado técnico y a la hora de jugar. Tiene modo Online y un precio irresistible. ¿Te gusta el tenis?

NOTA 84

ROL



DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género.

NOTA 94

ESDLA: LA TERCERA EDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combates por turnos con el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero su ambientación te atrapará.

NOTA 78



FINAL FANTASY X — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos.

NOTA 95



KINGDOM HEARTS — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones.

NOTA 93



MAGNA CARTA
» DIGITAL BROS » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Espectaculares y originales combates por turnos, para un juego de rol atractivo y complejo... aunque está en inglés.

NOTA 81

SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Estética manga y ambientación sobrenatural. Podrás reclutar a 100 demonios para unos completos combates por turnos.

NOTA 85



SUIKODEN TACTICS
» KONAMI » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Rol que sólo se basa en sus combates, casi guerras, en las que desplazamos a nuestras unidades por un tablero.

NOTA 73



MUSICALES



GUITAR HERO + GUITARRA
» RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor juego musical de PS2, tanto por el repertorio como por lo divertido que es jugando con la guitarra.

NOTA 92



SINGSTAR 80'S — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +8 AÑOS

30 canciones originales de clásicos de los años 80. Eso sí, todos los temas están en inglés.

NOTA 85



SINGSTAR POP + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +8 AÑOS

30 canciones españolas para el "karaoke" de PS2. Muy divertido y con canciones y vídeos originales.

NOTA 88



SINGSTAR ROCKS! + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro.



NOTA 88

DEL 1 AL 15 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS

■ *Tourist Trophy* sigue la estela de los pilotos españoles de motociclismo y se sube a lo más alto del podio.

1. Tourist Trophy (N)
2. PES 5 (Platinum) (↑)
3. God of War (Platinum) (↑)
4. Buzz!: El GRAN Reto (↓)
5. SingStar Rocks! (N)
6. Copa Mundial FIFA 2006 (↓)
7. Tekken 5 (Platinum) (↑)
8. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (↓)
9. Moto GP 4 (Platinum) (↓)
10. Guitar Hero (↓)

■ *SingStar Rocks!* irrumpe en las listas, muy cerquita de *Buzz!* Se ve que cada vez nos gustan más los juegos sociales...







Los 4 mejores juegos para...

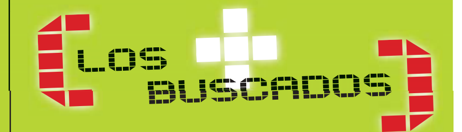




1 **Formula One 06.** Lo que ahora está de moda es la Fórmula 1, y el juego que mejor refleja este espectacular deporte es sin duda el juego oficial.

2 **Tourist Trophy.** Si lo tuyo son las motos, este es tu juego. No recrea el campeonato de Moto GP, pero la sensación de pilotaje es genial.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



LOS + BUSCADOS

1 Tekken 5 Ed. Especial

NAMCO | LUCHA

No nos extraña que no encontréis la edición especial de *Tekken 5*: no está a la venta en España... Y no se ha anunciado lo contrario...



2 We ♥ Katamari

NAMCO | PUZZLE/HABILIDAD

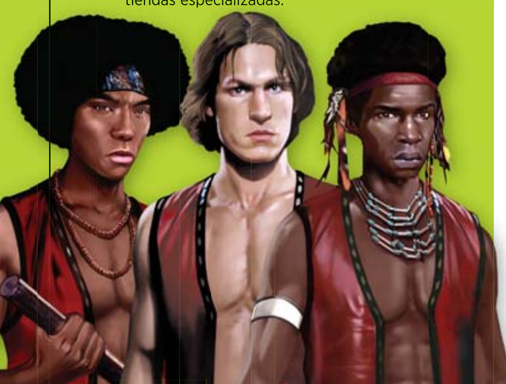
Podéis encontrar este original juego en tiendas especializadas, aunque no es sencillo.



3 The Warriors

TAKE2 | ACCIÓN

Quedan pocas unidades de este completo beat'em up, pero aún puede encontrarse en tiendas especializadas.



VELOCIDAD

BURNOUT REVENGE ¡Precio especial!

EA GAMES | 22,95 € | 1-6 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Más carreras callejeras con tráfico, en las que los coches y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. NOTA 92

COLIN MCRAE RALLY 2005 ¡Precio especial!

CODEMASTERS | 29,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA 89

CRASH TAG TEAM RACING

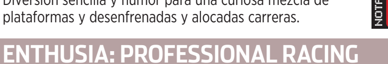
VIVENDI | 44,95 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +7 AÑOS

Diversión sencilla y humor para una curiosa mezcla de plataformas y desenfrenadas y alocadas carreras. NOTA 77

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING

KONAMI | 62,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

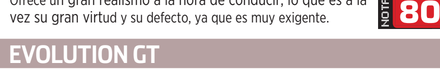
Ofrece un gran realismo a la hora de conducir, lo que es a la vez su gran virtud y su defecto, ya que es muy exigente. NOTA 80



EVOLUTION GT

VIRGIN PLAY | 49,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Un exigente simulador que ofrece intensas carreras, pero necesita pulir aspectos técnicos para llegar más alto. NOTA 81



FLATOUT 2

EMPIRE | 49,95 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

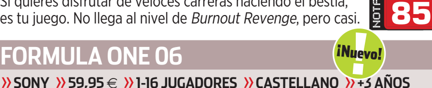
Si quieres disfrutar de veloces carreras haciendo el bestia, es tu juego. No llega al nivel de *Burnout Revenge*, pero casi. NOTA 85



FORMULA ONE 06 ¡Nuevo!

SONY | 59,95 € | 1-16 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Fiel recreación del Mundial, apta para todo tipo de jugadores. Tiene más modos de juego, pero ha evolucionado poco. NOTA 89



GRAN TURISMO 4 ¡Precio especial!

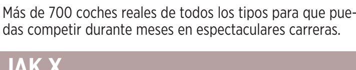
SONY | 29,95 € | 1-6 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA 94

JAK X

SONY | 49,95 € | 1-6 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un arcade de carreras con mucho humor en el que debemos acabar con los rivales. Divertido jugando con amigos. NOTA 75





JUICED ¡Precio especial!

THQ | 29,95 € | 1-12 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de carreras. NOTA 82



L.A. RUSH

MIDWAY | 46,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Vibrantes carreras en Los Ángeles en las que hay que ganar a toda costa. Es espectacular, pero le faltan opciones. NOTA 79



MICROMACHINES V4

CODEMASTERS | 44,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Un juego de velocidad directo y sencillo. Jugando en solitario pierde gancho, pero en compañía garantiza diversión. NOTA 80

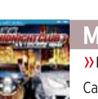




MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX ¡Precio especial!

ROCKSTAR | 29,95 € | 1-6 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA 90



MOTO GP 4 ¡Precio especial!

NAMCO | 29,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos. NOTA 88

NFS: MOST WANTED

EA GAMES | 63,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. Muy divertido. NOTA 90

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

SEGA | 49,95 € | 1-6 JUGADORES ONL. | CASTELLANO | +3 AÑOS

Un arcade de carreras basado en un clásico y con la misma filosofía: divertir sin complicaciones. Entretenido. NOTA 82

THE SIMPSONS: HIT AND RUN ¡Precio especial!

VIVENDI | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Una especie de *GTA* a lo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Muy divertido. NOTA 83

TOCA RACE DRIVER 3

CODEMASTERS | 59,95 € | 1-8 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA 94

TOURIST TROPHY

SONY | 59,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Con más de 180 motos, 35 circuitos y gran variedad de pruebas, *TT* es un sueño para los fans de las dos ruedas. NOTA 90

WRC EVOLVED

SONY | 49,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial de rallys tiene un control poco realista, pero resulta divertido y es muy completo. NOTA 87

SIMULACIÓN

LOS SIMS 2

EA GAMES | 63,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

El mejor simulador social vuelve a sus orígenes. Crea tu propio Sim y vive con él una vida virtual. Absorbente. NOTA 80



LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD ¡Precio especial!

EA GAMES | 22,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Convierte a tu Sim en el personaje más famosos de la ciudad, vistiendo a la última, trabajando, cumpliendo objetivos... NOTA 83

MANAGER DE LIGA 2006

CODEMASTERS | 44,95 € | 1-2 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS

Conviértete en el manager de tu club preferido: ficha jugadores, crea estrategias... No tiene la licencia de los clubes. NOTA 74



PES MANAGEMENT ¡Precio especial!

KONAMI | 29,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA 81





Disfrutar de la velocidad





Gran Turismo 4. Más de 700 coches reales para que te enfrentes a todo tipo de competiciones. El juego de coches más largo y completo.

Burnout Revenge. Para los locos del volante. Velocidad extrema, espectaculares choques, un acabado gráfico de lujo y emoción garantizada.

SHOOT'EM UP



ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados en trepidantes combates y variadas misiones. NOTA **82**





BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA **84**



BLACK
» EA GAMES » 63,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción más trepidante. ¿Lo malo? Que no sea más largo. NOTA **92**







CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA **94**





COMMANDOS STRIKE FORCE
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA **86**



DARKWATCH
» UBI SOFT » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA **84**



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
» NOVALOGIC » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Inspirado en la peli, recrea la intervención del ejército norteamericano en Somalia. Gran ambientación y muy jugable. NOTA **82**



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
» UBISOFT » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción táctica que convencerá sólo a los incondicionales del género que perdonen sus fallos. Hay opciones mejores. NOTA **74**

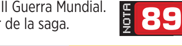


HEROES OF THE PACIFIC
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas aéreas de la II Guerra Mundial. Gran cantidad de aviones reales, un buen control y modo Online. NOTA **82**

KILLZONE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Emocionante shooter que se puede disfrutar solo u Online y que resulta muy divertido y espectacular. NOTA **88**

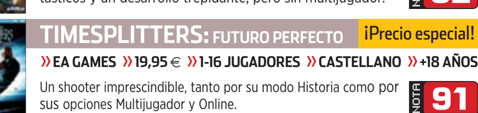


MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA **89**

PROJECT SNOWBLIND — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza este shooter corto, pero con un potente modo Online. NOTA **82**



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Ambientación en la II Guerra Mundial, pero con toques fantásticos y un desarrollo trepidante, pero sin multijugador. NOTA **82**



TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter imprescindible, tanto por su modo Historia como por sus opciones Multijugador y Online. NOTA **91**



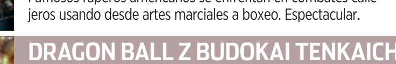




URBAN CHAOS
» EIDOS » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción sin tregua para un entretenido shooter, que además de tiroteos incluye algunas interesantes ideas. NOTA **85**

LUCHA





DEF JAM: FIGHT FOR NY
» EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Famosos raperos americanos se enfrentan en combates callejeros usando desde artes marciales a boxeo. Espectacular. NOTA **79**

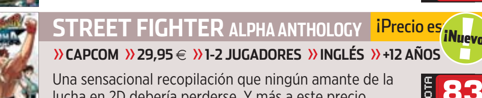


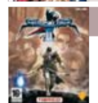
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI
» BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Más de 60 personajes del universo Bola de Dragón en un juego de lucha espectacular y clavadito a la serie. NOTA **89**

LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Retrata con acierto la inolvidable serie de televisión, aunque se hacer corto a pesar de tener 24 luchadores. NOTA **79**





STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY — ¡Precio especial! ¡Nuevo!
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Una sensacional recopilación que ningún amante de la lucha en 2D debería perderse. Y más a este precio. NOTA **83**

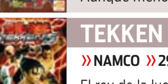
SOUL CALIBUR III
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA **95**



SUPER DRAGON BALL — ¡Nuevo!
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las peleas más profundas del "Universo Dragon Ball". Aunque menos largo y vistoso que los *Budokai*. NOTA **81**



TEKKEN 5 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA **95**



VIRTUA FIGHTER 4 + CONTROLLER — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un clásico de la lucha y un gran rival de *Tekken*. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y modos de juego. NOTA **90**



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
» THQ » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

El mejor arcade de lucha libre que puedes encontrar en PS2. Es divertido, jugable y muy espectacular. NOTA **87**

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

VUESTROS FAVORITOS



■ *GTA San Andreas.* Recibe menos votos, pero ha acumulado gran ventaja frente a sus perseguidores.

1. GTA San Andreas (=)
2. God of War (↑)
3. Metal Gear Solid 3 (↓)
4. Resident Evil 4 (↓)
5. Prince of Persia Las Dos Coronas (↑)
6. Pro Evolution Soccer 5 (↑)
7. Tekken 5 (↑)
8. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (↑)
9. Gran Turismo 4 (↓)
10. Shadow of the Colossus (↑)

■ *Shadow of the Colossus* vuelve a las listas gracias a los votos de última hora. La genial aventura de Sony no se quiere descolgar de vuestro top ten.





ESTAMOS JUGANDO A...



F1 06 nos ha permitido meternos en la piel de Alonso: y mola.

1. F1 06 (N)
2. Guitar Hero (↑)
3. GTA Liberty City Stories (↓)
4. Silent Hill Collection (N)
5. Tourist Trophy (↑)
6. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (↓)
7. Buzz! El GRAN Reto (↓)
8. Hitman: Blood Money (↓)
9. SingStar Rocks! (N)
10. Super Dragon Ball Z (N)



Silent Hill Collection nos ofrece los tres Silent Hill aparecidos en PS2.

ACCIÓN

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
» UBISOFT » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un universo de fantasía para recorrer solos o con tres amigos más y combatiendo contra todo tipo de criaturas. NOTA 82

CONFLICT: GLOBAL STORM — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción táctica al mando de cuatro soldados enfrentados a misiones antiterroristas. Divertido y con buen control. NOTA 85

DESTROY ALL HUMANS! — ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Eres un alien que debe conquistar la Tierra usando todo tipo de artilugios, ovni incluido. Humor negro y diversión. NOTA 84

DRAKENGARD 2
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un variado beat'em up que divierte por su mezcla de rol, combates y originales batallas aéreas. La cámara falla... NOTA 80

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRE
» KOEI » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Combates multitudinarios con toques estratégicos y acción desbordante. No aporta demasiadas novedades. NOTA 79

ESDLA: EL RETORNO DEL REY — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Todo el encanto de "El Señor de los Anillos" en un juego en el que debemos deshacernos de miles de enemigos. NOTA 85

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto. NOTA 85

KING KONG
» UBI SOFT » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción de la buena en primera y tercera persona. Poco variado y algo corto, pero con el encanto de King Kong. NOTA 80

MARC ECKO'S GETTING UP
» ATARI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop. NOTA 86



MATRIX: PATH OF NEO — ¡Precio especial!
» ATARI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción a lo "Matrix" en un juego en el que controlamos a Neo. Fiel a las pelis y espectacular, aunque con fallitos. NOTA 82



MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de una guerra. Divertido y variado. NOTA 85



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS — ¡Precio especial!
» MIDWAY » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción, aventura y mucho gore. Pese a sus fallos técnicos es muy divertido, especialmente repartiendo leña a dobles. NOTA 80

ROGUE TROOPER
» REBELLION » 59,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Con una creíble ambientación futurista, combina acción y sigilo y presenta un personaje cargado de posibilidades. NOTA 86

SHINOBIDO — ¡Nuevo!


» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción e infiltración en el Japón feudal, manejando a un ninja. Un clon de *Tenchu* entretenido, pero nada original. NOTA 80

SNIPER ELITE — ¡Precio especial!
» MICROIDS » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción bélica en la II Guerra Mundial, pero en este caso eres un francotirador y el sigilo y la puntería son la clave. NOTA 81

SOCOM III U.S. NAVY SEALS
» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable. NOTA 93

STAR WARS: BATTLEFRONT II
» LUCASARTS » 59,95 € » 1-24 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor. NOTA 90

STATE OF EMERGENCY 2
» SOUTHPEAK » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran variedad de situaciones para un arcade destinado a los amantes de la acción más salvaje y directa. NOTA 80

THE WARRIORS
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90

TOTAL OVERDOSE — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Intensos tiroteos con una buena ambientación a lo "Méjico lindo", mucho humor y mucha personalidad. Divertido. NOTA 83

ULTIMATE SPIDER-MAN — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Muy fiel a los cómics, en esta aventura controlamos a Spidey y Veneno. Encantará a los fans del héroe. NOTA 83

URBAN REIGN
» NAMCO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un beat'em up de los de antes: machaca con tus puños a todo el que se te ponga por delante. Espectacular. NOTA 80

WINBACK 2: PROJECT POSEIDON
» KOEI » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con un planteamiento sencillo, la acción, directa y sin complicaciones, se disfruta desde el primer momento. NOTA 79

X-MEN III: EL JUEGO OFICIAL
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego sólido que mezcla con acierto acción, sigilo y retos contrarreloj con todo el encanto del universo mutante. NOTA 86

X-MEN: LEGENDS 2
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción en el que manejamos a una gran variedad de mutantes en combates multitudinarios hasta para 4 héroes. NOTA 83



¿Y tú cómo puntuarías a...

...Kingdom Hearts

@ José Miguel Ríos Pérez (Málaga)

Fusión total

Así es *Kingdom Hearts*. Una mezcla del universo Disney y del mundo *Final Fantasy* que creo que nos cautiva de principio a fin. Su jugabilidad y diversión, junto con la divertida trama, hacen de este juego un título muy especial para los fans del rol.

NOTA 94 Puede que la cámara no sea muy buena, pero sus combates y trama arreglan este desperfecto.

...Rampage Total Destruction

@ Jonatan Nuñez

Muy divertido

Es genial. Vale, sus gráficos no son una maravilla, pero a la hora de divertir es muy bueno. Ofrece 30 monstruos con los que podemos destruir las principales ciudades del mundo, cuatro modos de juego, la posibilidad de mejorar los monstruos... Y todo a un precio que quita el hipo.

NOTA 85 Gráficos y animaciones mejorables pero divertido como pocos. Merece una oportunidad



...El Código Da Vinci

@ Joaquín Carbonell

Lo mejor: resolver acertijos

Música de fondo escasa aunque da ambiente, gráficos poco trabajados en los escenarios aunque bastante conseguidos en las pistas y una jugabilidad mala en las batallas. Pero no todo es malo; ir buscando pistas y resolver los acertijos es muy entretenido.

NOTA 86 Debería tener acertijos más complicados y las peleas más reales.





PLATAFORMAS

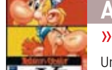


APE ESCAPE 3
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto.



NOTA 85



ASTERIX Y OBELIX XXL 2
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto.



NOTA 75

JAK 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una genial mezcla de saltos, disparos y trepidantes fases de conducción con total libertad de movimiento.



NOTA 91



LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
» THQ » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Sencillo juego de acción que recrea muy bien los poderes de Frozono y Mr. Increíble, pero que dura un suspiro.



NOTA 68



PSYCHONAUTS
» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas.



NOTA 82

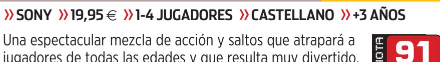
RATCHET: GLADIATOR
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos.



NOTA 85

RATCHET & CLANK 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Una espectacular mezcla de acción y saltos que atrapará a jugadores de todas las edades y que resulta muy divertido.

NOTA 91

RAYMAN 10 ANIVERSARIO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Dos plataformas, variados y divertidos (*Rayman 2 y 3*) y un multijugador de carreras, *Rayman M*. Y a qué precio...



NOTA 84

SHADOW THE HEDGEHOG ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una frenética mezcla de saltos y velocidad que resulta entretenida, aunque su impreciso control desespera.



NOTA 70

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura de plataformas que entretiene gracias a su originalidad y la inclusión de variados minijuegos.



NOTA 79

SLY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad.

NOTA 88

WALLACE & GROMIT: LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Plataformas, acción y sencillos puzzles en una adaptación de la película que encantará a los más pequeños.

NOTA 70

VARIOS

BUZZ!
» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un concurso en el que hasta 4 jugadores podrán demostrar su cultura musical usando los pulsadores incluidos.



NOTA 80

BUZZ!: EL GRAN RETO
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un concurso televisivo de cultura general, ideal para amenizar cualquier tarde con los amigos. Incluye pulsadores.

NOTA 85

EYETOY: KINETIC + LENTE ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte.

NOTA 89

EYETOY: PLAY 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más minijuegos para la cámara EyeToy, con la que podrás jugar sin usar el mando. A este precio, no lo dudes.

NOTA 86



EYETOY: PLAY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad.

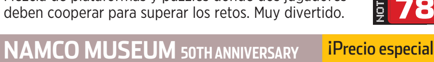
NOTA 88

KURI KURI MIX ¡Precio especial!


» EMPIRE » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Mezcla de plataformas y puzzles donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos. Muy divertido.

NOTA 78



NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY ¡Precio especial!
» NAMCO » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un recopilación de 14 recreativas de Namco que han hecho historia: *Pac-Man, Galaga, Galaxian, Pole Position...*

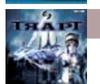
NOTA 70



SEGA CLASSIC COLLECTION ¡Precio especial!
» SEGA » 34,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Revive las emociones que sentiste con 9 de los juegos clásicos de Sega: *Outrun, Golden Axe* o Virtua *Racing*.

NOTA 68



TRAPT ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una curiosa mezcla de estrategia y acción que consiste en poner trampas para atrapar a los enemigos.

NOTA 70



VIRTUA COP: RE-BIRTH ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un clásico de los juegos de pistola en un pack que incluye los dos primeros juegos. Es antiguo, pero muy divertido.

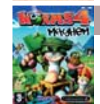
NOTA 80



WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario.

NOTA 87



WORMS 4: MAYHEM
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de estrategia por turnos en el que manejamos un ejército de hilarantes lombrices. Muy divertido en compañía.

NOTA 80

...Monster Hunter (PSP)

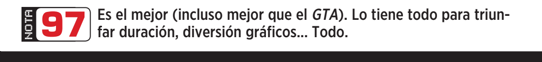


@ Yassin Elhibary

Alucinante: el mejor juego de PSP



Es el mejor juego que tengo, es muy variado largo y muy entretenido, los gráficos los mejores que he visto en una portátil. Llevo 25 horas jugando y es alucinante.



NOTA 97 Es el mejor (incluso mejor que el *GTA*). Lo tiene todo para triunfar duración, diversión gráficos... Todo.

...Shadow of the Colossus

@ Roberto Pérez Grande

Original y divertido



De los mejores juegos que he visto. Tienes libertad, controlas al caballo, derrotas colosos de distintas maneras... Su único problema es que le faltan armas.

NOTA 97 Una pasada. Una aventura original, que te da libertad para moverte y, además, derrotar a los colosos es muy entretenido.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Valkyrie Profile:** Silmeria (N) — SQUARE ENIX | ROL



Este nuevo juego de rol de Square está barriendo en Japón. Lo mejor de todo es que no tardaremos en jugarlo aquí también, en PS2 y en PSP.

2. **W. Soccer** Winning Eleven 10 — KONAMI | DEPORTIVO
3. **The King of Fighters XI** (N) — SNK PLAYMORE | LUCHA
4. **Hissou** Pachislot Kouryoku Series Vol. 5 (N) — D3 PUBLISHER | HABILIDAD
5. **Jikkyou** Powerfull Major League — KONAMI | DEPORTIVO

EEUU

1. **Naruto Ultimate Ninja** (N) — NAMCO BANDAI | LUCHA



Si aquí tenemos ganas de echarle el guante, en USA está barriendo en ventas. Naruto puede ser otro de los exitazos de la próxima temporada.

2. **NFL Head Coach** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **2006 FIFA World Cup** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **GTA Liberty City Stories** (N) — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **FIFA Soccer 06** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **Copa Mundial de la FIFA** — EA SPORTS | DEPORTIVO



Como no podía ser de otro modo, el Mundial es el tema de moda en Europa... Aunque seguro que vende más en Alemania que aquí...

2. **Hitman: Blood Money** — EIDOS | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Tomb Raider Legend** — EIDOS | AVENTURA
4. **Sensible Soccer 2006** (N) — CODEMASTERS | DEPORTIVO
5. **Championship** Manager 2006 (N) — EIDOS | DEPORTIVO

PSP

BURNOUT LEGENDS


» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y salvaje arcade de carreras en el que, además de ganar, debemos hacer chocar a los rivales. Divertidísimo. NOTA **92**

DAXTER

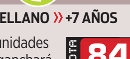
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA **88**

EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!

» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Divertido y alocado juego de golf que pese a su simpático aspecto ofrece muchas opciones. Divierte y engancha. NOTA **82**

FIELD COMMANDER ¡Nuevo!

» UBISOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia militar por turnos en los que dirigimos unidades de tierra mar y aire. Si te gusta la estrategia, te enganchará. NOTA **84**

FIFA STREET 2


» EA BIG » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego perfecto para todos los que quieran disfrutar de fútbol espectacular, directo y sin complicaciones. NOTA **84**

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

» ROCKSTAR » 54,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA **94**

JUICED ELIMINATOR ¡Nuevo!

» THQ » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran opción para los fans del tuning, que además ofrece vibrantes carreras y muchos modos de juego. NOTA **86**

LOCOROCO

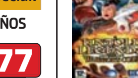

» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas distinto, tan divertido como simple, que te conquistará a poco que te guste su estética. NOTA **84**

LOS SIMS 2

» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toda la esencia de un simulador social, pero con un toque aventurero que nos invita a cumplir variados retos. NOTA **85**

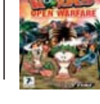
LUMINES ¡Precio especial!

» UBI SOFT » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle tipo *Tetris* en el que además de las formas importa el color y el sonido. Te atrapará si te va el género. NOTA **77**

ME & MY KATAMARI

» NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego original y entretenido que nos obliga a crear enormes bolas atrapando elementos de los escenarios. NOTA **81**

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

» ROCKSTAR » 49,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de velocidad en el que cada carrera es emoción pura. Y además tiene opciones de tuning. NOTA **90**

MONSTER HUNTER FREEDOM
» CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía. NOTA **87**

NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ningún amante del basket se lo debería perder: tiene una jugabilidad total, gran calidad de imágenes y licencia NBA. NOTA **90**

PRO EVOLUTION SOCCER 5 ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol genial, con un estupendo control y muy bueno gráficos. Como en PS2, pero sin Liga Master. NOTA **91**

RIDGE RACER ¡Precio especial!
» NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un genial arcade de velocidad con emocionantes carreras, muchas competiciones y unos gráficos de infarto. NOTA **92**

SOCOM FIRETEAM BRAVO + HEADSET
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción táctica con una lograda ambientación y variados modos de juego. Ideal para jugar con amigos. NOTA **84**

STAR WARS: BATTLEFRONT II
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Espectaculares batallas galácticas en las que podemos pilotar naves y manejar a cualquier unidad de las películas. NOTA **85**

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor juego de lucha 2D de la historia conserva en PSP sus virtudes: jugabilidad, muchos luchadores, duración... NOTA **91**

SYPHON FILTER DARK MIRROR
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP. NOTA **80**

TOCA RACE DRIVER 2
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Simulador de velocidad variado, largo y espectacular, con coches reales y competiciones de todo tipo. NOTA **90**

TOMB RAIDER LEGEND
» EIDOS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Lara se estrena en PSP con una aventura de gran factura gráfica, intensa, variada y divertida. Ojalá durará 10 horas más. NOTA **90**

UNTOLD LEGENDS THE WARRIOR'S CODE
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción que, sin ser revolucionario, divierte sobre todo en compañía. Si te gustó el primero, lo disfrutarás. NOTA **84**

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y jugando con amigos, mejor. NOTA **93**

WORMS: OPEN WARFARE
» THQ » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mezcla habilidad, estrategia y humor en batallas que enfrentan a equipos de gusanos. Piques wi-fi asegurados. NOTA **85**

3 razones para tener... Juiced Eliminator

Play ¡EL JUEGO DEL MES!



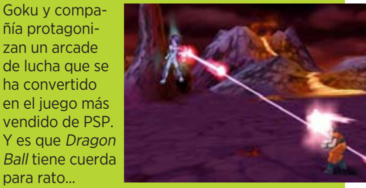
1. CARRERAS TREPIDANTES. Si te gusta la velocidad, disfrutarás de carreras trepidantes y espectaculares.

2. EL UNIVERSO DEL TUNING A TU ALCANCE. Entra en tu garaje, elige coche y modifica, por dentro y por fuera, los deportivos más cañeros del mercado.

3. COMPITE AL BORDE DE LA LEY. Crea a un equipo de corredores y embárcate en todo tipo de carreras urbanas en las que además podrás apostar.

LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **Dragon Ball Z Shin Budokai** (N) — BANDAI | LUCHA
   Goku y compañía protagonizan un arcade de lucha que se ha convertido en el juego más vendido de PSP. Y es que *Dragon Ball* tiene cuerda para rato...

2. **Daxter** (↓) — SONY | PLATAFORMAS
3. **Pro Evolution Soccer 5** (↑) — KONAMI | DEPORTIVO
4. **GTA Liberty City Stories** (↓) — TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Tomb Raider Legends** (N) — EIDOS | AVENTURA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Dragon Ball Z Shin Budokai** (N) — BANDAI | LUCHA
   Los espectaculares combates del primer juego para PSP basado en el universo "Bola de Dragón" os tienen cautivados. Por algo será...

2. **Monster Hunter Freedom** (N) — CAPCOM | ACCIÓN
3. **Daxter** (=) — SONY | PLATAFORMAS
4. **GTA Liberty City Stories** (↓) — TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Burnout Legends** (N)

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Syphon Filter Dark Mirror** (=) — SONY | ACCIÓN
   Gabe Logan nos presenta un juego de acción impecable, a la altura de los títulos que protagonizó en PSone. Su aventura nos tiene enganchados.

2. **Juiced Eliminator** (N) — THQ | VELOCIDAD
3. **Field Commander** (N) — UBISOFT | ESTRATEGIA
4. **LocoRoco** (↓) — SONY | PLATAFORMAS
5. **Daxter** (N) — SONY | PLATAFORMAS

PS2


Formula One 06


Super Dragon Ball Z


Forbidden Siren 2

PSP


LocoRoco


Syphon Filter Dark Mirror

¡Ahorra 5 euros! en cada uno de estos juegos

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de agosto de 2006.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Formula One 06	59,95 €	54,95 €	
❍ Super Dragon Ball Z	49,95 €	44,95 €	
❍ Forbidden Siren 2	49,95 €	44,95 €	
❍ LocoRoco	49,95 €	44,95 €	
❍ Syphon Filter Dark Mirror	49,95 €	44,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4 €, Baleares 5 €)



3+

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
POLYPHONY DIGITAL
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
59,99 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
NO TIENE
JUGADORES
DE 1 A 2
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
TRAS CADA PRUEBA
PÁGINA WEB
WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/SCUS-97502/SITE/

¿QUIERES **DOMINAR** LAS CALLES CON MÁS DE 180 MOTOS?

Tourist Trophy

Si de verdad quieres dominar a fondo todos los secretos del juego y ser el rey del asfalto sobre dos ruedas, nada mejor que seguir nuestros consejos para no perder puntos en el carné.

LOS 8 PASOS PARA SUPERAR EL JUEGO

Para alzarte en lo más alto de los podios, obtener los permisos y conseguir todas las motos, es importante que sigas un orden lógico. Si no quieres perder el tiempo intentando ganar carreras imposibles sigue a raja tabla los siguientes pasos:

1- Consigue la licencia novato. No trates de conseguir oro en todas las pruebas y confórmate de momento con bronce para obtener el título. Ya verás más adelante con experiencia para obtener las mejores marcas.

2- Accede al apartado desafíos y gana todas las pruebas en las que puedas participar. Así conseguirás experiencia de conducción y las primeras motos.

3- No participes aún en ninguna carrera, regresa al apartado de licencias y **trata de conseguir los carnes junior y experto**. Igual que al comienzo, confórmate con el bronce.

4- Regresa al modo desafíos. Con esas dos licencias recién adquiridas podrás participar en desafíos interesantes donde obtendrás buenas motos.

5- A estas alturas debes ser un gran piloto. **Trata de obtener el carne super**. Con este título en tu bolsillo tendrás acceso a todas las motos de *Tourist Trophy*.

6- Regresa por última vez al modo desafíos para hacerte con el resto de motos.

7- Con todas las licencias, motos y experiencia, ya puedes **participar en las carreras** con grandes opciones de victoria.

8- Con todas las carreras ganadas y tu experiencia en la conducción **puedes obtener oro en las pruebas de las licencias**.


LICENCIA NOVATO



CARNÉ SÚPER

APRENDE A CONDUCIR

Antes de subirte a una moto es necesario conocer las técnicas básicas de conducción.

1- TRAZADA

Sin lugar a dudas, es el aspecto más importante a la hora de conducir para hacer buenos tiempos en carrera. En todo momento **debes hacer una buena trazada para conseguir un paso por curva veloz.** Para ello, comienza la curva desde el exterior, pisa el piano interno en el punto medio de la curva y finalízala acelerando para terminar en el exterior. Si tienes que trazar dos curvas seguidas de sentido contrario, sacrifica la trazada de la primera para hacer bien la segunda y salir lo más rápido posible. Aunque por regla general tengas que pisar los pianos de las curvas para apurar la trazada y hacerla más rápida, ten cuidado en circuitos como New York, donde son muy altos y puedes perder el equilibrio. Para pasar a toda velocidad las curvas abiertas, pulsa L2 para obligar al piloto a que mantenga una posición aerodinámica que evitará que la moto se frene.

2- FRENADA

Un factor decisivo para trazar bien una curva es **saber controlar el ritmo de la moto**. Debes ser muy preciso en las apuradas de frenadas previas a una curva para no perder tiempo en exceso ni para salirte del trazado por ir demasiado rápido. Ten como regla de oro lo siguiente: **entra lento y sal rápido de las curvas**. Para ello, frena antes de entrar en la curva, regula la velocidad con el acelerador en el paso y acelera al salir. Para apurar al máximo la frenada, fíjate en el indicador que encontrarás junto al cuentarrevoluciones. En el momento que empiece a parpadear, frena y reduce hasta la marcha que marca.

3- ADELANTAMIENTOS

A diferencia de los coches, la manejabilidad de las motos y su reducido tamaño facilitan mucho el adelantamiento. Aunque **los puntos ideales para adelantar son las rectas o las apuradas de frenadas**, pues los riesgos de salida se reducen, también podrás hacerlo en mitad de una curva. Si prefieres arriesgar, busca la trazada interna para que en caso de colisión con el otro piloto no te vayas directo a la grava.

4- LOS DESNIVELES DEL ASFALTO

Ciertos circuitos como Laguna Seca cuentan con zonas con fuertes desniveles. Ten en cuenta que una moto es mucho más ligera que un coche, por lo que deberás afinar al máximo tu conducción en estas circunstancias para no perder el control. **Evita inclinarte al máximo con la moto y no frenes ni aceleres de forma brusca**. Si empiezan a salir chispas del bajo de la moto, recupera la verticalidad o caerás.

5- SALIDA DE PISTA

Es importantísimo que vigiles las frenadas y la velocidad a la hora de tomar una curva, ya que una salida del trazado te hará perder demasiados segundos. Debes saber que **es casi imposible evitar una caída si te sales del trazado**. Si esto ocurre, trata de recuperar lo antes posible la verticalidad, regresar a la pista y no toques el acelerador ni el freno o te caerás seguro.

6- LOS TIEMPOS DE CARRERA

La mejor forma para controlar tu ritmo de carrera es **revisar las marcas de cada parcial**. Ten en cuenta el tiempo que te distancia con el piloto de cabeza o tus perseguidores y como se incrementa o se reduce en cada sector. Calcula las vueltas que restan y el tiempo que recortas o te distancias en cada parcial para conocer tu auténtica situación de carrera y tus opciones de victoria. Llevar un buen control es vital.

7- ESTILOS DE CONDUCCIÓN

Tan importante como configurar tu moto es la posición del piloto. Sin lugar a dudas es un factor decisivo para el comportamiento de la moto en el paso por curva. Usa una de las posiciones predeterminadas para asegurar tu estilo de conducción preferida:

- **Normal:** es una posición equilibrada donde conseguirás una velocidad de paso por curva y una manejabilidad aceptables.
- **Inclinación hacia dentro:** te será de gran ayuda para circuitos con largas curvas rápidas, como Suzuka.
- **Inclinación hacia fuera:** con esta posición notarás como tu moto mejora bastante en maniobrabilidad. Ideal para circuitos sinuosos con curvas cerradas.
- **Motero:** una posición bastante extraña donde el piloto saca la pierna en mitad de la curva para evitar caerse con efectos semejantes a la configuración normal.

■ *Tourist Trophy* te invita a convertirte en el mejor sobre dos ruedas, ¿te atreves?


TRAZADA


ADELANTAMIENTOS


SALIDAS DE PISTA


TIEMPOS DE CARRERA

» CONFIGURACIÓN DE LAS MOTOS

A continuación tienes los ajustes que puedes hacer en los componentes de tu moto y sus efectos en la conducción. Antes de nada, debes tener en cuenta que las configuraciones extremas con valores mínimos o máximos nunca suelen ser efectivas.

1- SUSPENSIÓN

- **Índice de compresión:**
- **Alto:** emplea un nivel alto para circuitos sin baches y con pianos elevados como New York.
- **Bajo:** No minimices al máximo este elemento nunca. Redúcelo para circuitos bacheados tales como Deep Forest.
- **Precarga:**
- **Alta la rueda delantera y baja la trasera:** aumentarás la estabilidad de la moto para trazados rectos y con curvas abiertas.
- **Baja la rueda delantera y alta la trasera:** mejorarás el viraje de la moto para trazados sinuosos.
- **Niveles altos en ambas ruedas:** aumentará el rendimiento de tu moto en las curvas rápidas.
- **Niveles bajos en ambas ruedas:** notarás que tu moto se maneja mejor en sucesiones de curvas.
- **Choques (rebote e impacto):**
- **Alto:** siempre debe estar más elevado del nivel de rebote que el de impacto, pero incrementa los niveles para trazados con pocos baches, como por ejemplo Ricardo Tormo.
- **Bajo:** aunque bajes los niveles, mantén por encima el de rebote. Un ajuste reducido te permitirá conducir más cómodo sobre asfalto ondulado como el de Deep Forest.

2- FRENOS

- **Equilibrado:** si te gusta el comportamiento de tu moto deja los frenos delanteros y traseros con la misma intensidad.
- **Más intensidad en el freno delantero:** tu opción si prefieres que la moto tienda a subgirar. Para circuitos poco sinuosos.
- **Más intensidad en el freno trasero:** la moto tenderá a sobregirar, facilitándote la conducción en trazados con muchas curvas.

3- NEUMÁTICOS

- **De calle (sólo para motos de calle):** Son los que vienen por defecto y son menos efectivos que los de producción, así que cámbialos.
- **De producción (sólo para motos de calle):** Mucho más efectivos que los otros neumáticos de calle son los que debes colocar en tus motos.
- **De competición (sólo para motos de carreras):**
- **Blandos:** aguantarán 3 vueltas. Nunca los coloques en la rueda trasera ya que consumirá más goma que la delantera, salvo que sólo tengas que dar 1 ó 2 vueltas.
- **Medios:** para carreras de 5-7 vueltas.
- **Duros:** ideales para carreras con 7 ó más vueltas.

4- TUBO DE ESCAPE

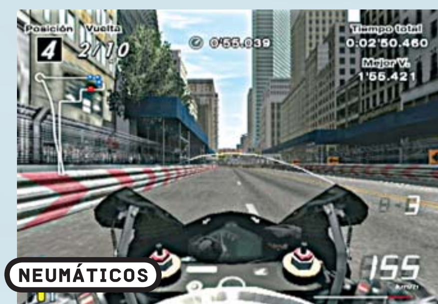
- **Normal:** úsalo si no puedes elegir el tubo de escape de competición.
- **De competición:** no dudes en instalarlo si tienes la opción, ya que mejorará el rendimiento de tu moto.

5- TREN DE POTENCIA

- **Configuración larga:** úsalo para circuitos con muchas rectas y curvas abiertas para conseguir una mejor punta de tu moto.
- **Configuración corta:** mejora la aceleración para trazados sinuosos y con rectas cortas.



FRENOS



NEUMÁTICOS

» CARNÉS DE CONDUCIR: DESBLOQUEABLES

1- CARNÉ NOVATO

TODO BRONCE	Cascos	Arai SNC RX-7 RR4 Alumina Silver, Gray, Pearl Black y White.
	Chaquetas	RS TAICHI Dry Master TEAM WINTER JACKET Beige, Black, Blue, Red y Yellow.
	Pantalones	KUSHITANI STRAIGHT PANTS Black.
	Guantes	KUSHITANI STANDARD MESH GLOVES Black, RS TAICHI GP WRX RACING GLOVES Black y Red.
TODO PLATA	Cascos	Arai ASTRO-TR HACKER Black, Blue, Red, Arai ASTRO-TR TATTOO Blue, Red, silver, Arai RAPIDE-SR SPIRAL White/Blue, White/Red, White/Silver.
	Chaquetas	KUSHITANI EXCEED DAYTONA SUIT Black, SPIDI JACKAL Black.
	Pantalones	Polyphony Digital PANTS Beige.
	Guantes	KUSHITANI AIR GPS GLOVES II Chrome/Black, Polyphony Digital SHORT LEATHER GLOVES Beige.
	Botas	KUSHITANI FREE RIDE SHOES Gunmetal/Black.
TODO ORO	Cascos	Arai SNC RX-7 RR4 HAGA 04 y Arai SNC RX-7 RR4 KITAGAWA.
	Motos	Honda CB400SS RM '05.

2- CARNÉ JUNIOR

TODO BRONCE	Cascos	Arai RAPIDE-SR STELLA Black/Blue, Black/Red, Black/Silver.
	Chaquetas	RS TAICHI TARGET EVO. Black/Red, SPIDI SEVEN LEATHER Black/Red.
	Pantalones	Polyphony Digital CAMOUFLAGE PANTS.
	Guantes	KUSHITANI LONG GOAT GLOVES Black, KUSHITANI POWER MAX BOOTS French Blue, Green, Italian Red, RS TAICHI GP EVO. RACING GLOVES Black, Blue, Red.
	Botas	KUSHITANI GORE-TEX(R) SHORT SHOES III Black.
TODO PLATA	Cascos	SHOEI WYVERN II DIVINE TC-5 Silver, SHOEI WYVERN II GALAXY TC-7 White, SHOEI X-9 SATURN TC-1 Red, SHOEI X-9 SATURN TC-2 Blue, SHOEI X-Eleven Black, SHOEI X-Eleven KAGAYAMA TC-5 Silver, SHOEI X-Eleven Royal Blue Metallic, SHOEI X-Eleven Light Silver, White.
	Chaquetas	KUSHITANI GRAND DAYTONA SUIT Black/White, Lewis Leathers SUPER PHANTOM, SPIDI PROTO-ONE Black/Silver.
	Guantes	KUSHITANI EX RIDE GLOVES Indigo Blue.
	Botas	XPD X-COMBAT.
TODO ORO	Cascos	SHOEI X-8 SPIII WAKAI, SHOEI X-Eleven NORICK TC-2 Blue.
	Motos	Honda CB400four '74.

3- CARNÉ EXPERTO

TODO BRONCE	Cascos	SHOEI WYVERN II Black Metallic, Light Silver, Pearl Gray Metallic, White, SIMPSON SUPER BANDIT9 Mat Black, Pearl White, Super Black, white.
	Chaquetas	KUSHITANI K DIMENSION SUIT Black/Blue, Black/Green, Black/Green, Black/Red.
	Guantes	Alpinestars S-MX 3 Blue, red, white, RS TAICHI GP MAX GLOVES Black, Blue, Red, Yellow.
TODO PLATA	Cascos	Arai TOUR-CROSS Alumina Gray, Alumina Silver, White, Arai TX-MOTARD VDB Black/Blue, Black/Red, White/Orange.
	Chaquetas	DAINESE T.SUKHOI P.ESTIVE Red, White-Gold, KUSHITANI SWIFT BEHAVIOR SUIT Black/White, Lewis Leathers STAR LIGHTNING, RS TAICHI BLAST VIPER EVO. Black/Silver, SPIDI PROTO-ONE WIND Blue/Black, Vanson Leathers BONE Black.
	Botas	XPD XP5 RACING BOOTS Black, Blue, Red.
TODO ORO	Cascos	SHOEI X-Eleven DAIJIRO TC-1 Red/Blue y SHOEI X-Eleven, DAIJIRO TC-3 Blue/Yellow.
	Motos	Honda NR750 '92.

4- CARNÉ SUPER

TODO BRONCE	Cascos	Arai RAPIDE-SR Alumina Gray, Alumina Silver, Black, Flat Silver, White, Arai TX-MOTARD Motard Black, Silver.
	Chaquetas	KUSHITANI BULLET SUIT Black/Yellow, Lewis Leathers CYCLONE JACKET, RS TAICHI BLAST VEGAS EVO. Black/Yellow.
	Botas	Alpinestars SUPER TECH BOOT Black, Blue, Camouflage, Red, White Vent.
TODO PLATA	Cascos	Agv TI-TECH VR46, Arai RAPIDE-E Harada, BELL Tour Star II Anthracite, Black.
	Chaquetas	DAINESE T.VALENTINO P.05, KUSHITANI PROVIDE MOVER SUIT Black/Red, Lewis Leathers SPORTSMAN JACKET, RS TAICHI ARMED PROTECTION MESH JACKET Black, Blue, Gunmetal, Red, Silver, RS TAICHI GP-MAX R070 Black/Silver.
	Botas	XPD XP5-R RACING BOOTS Black, White.
TODO ORO	Cascos	Arai RX-7 RR4 PDI Original Color.
	Chaquetas	RS TAICHI GP-MAX R070 PDI Original Color.
	Motos	YOSHIMURA KATANA 1135R '01.

» LOS DESAFÍOS

Superar los desafíos es la mejor forma de conseguir las motos competitivas. Son pruebas muy parecidas a las competiciones normales con una pequeña salvedad: con **superar al piloto de cabeza durante 10 segundos** (o llegar a meta el primero en la última vuelta) será suficiente para ganar la prueba. Una vez te coloques en primera posición, deberás conducir para aguantar 10 segundos. Así, dará igual que te pases de frenada al tomar una curva si te sirve para cumplir el tiempo.
Otro aspecto que debes tener en cuenta es que **en los desafíos no puedes practicar el juego sucio**. Si echas de la pista a tu adversario en una carrera no pasa nada, pero si lo haces en un desafío quedarás eliminado automáticamente.


LOS DESAFÍOS


LOS DESAFÍOS



LOS DESAFÍOS

» TODAS LAS CARRERAS


CARRERA 2


CARRERA 4


CARRERA 6


CARRERA 8


CARRERA 10


CARRERA 12

1- COPA STREET MACHINE: ETAPA 1	
Restricciones	Moto de carretera hasta 250CC
Motos recomendadas	Yamaha TZR250SPR '95
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Grand Valley Este	Yamaha RZ250 '80
Twin Ring Motegi Super Speedway	Honda XR250 Motard '05
Twin Ring Motegi este: circuito corto	Suzuki DR-Z400SM '05

2- COPA STREET MACHINE: ETAPA 2	
Restricciones	Moto de carretera hasta 750CC
Motos recomendadas	Suzuki GSX-R 750 '05
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Suzuka- circuito este	Equipo de pilotaje: Shoei X-Eleven KAGAYAMA (TC-1, Red) y Polyphony Digital CLASSIC GP Moto: Honda XR250 Motard '05
Suzuka- circuito oeste	Honda VT250F RM '82
Tsukuba	Yamaha RZ250 RM '80

3- COPA STREET MACHINE: ETAPA 3	
Restricciones	Moto de carretera hasta 100CC
Motos recomendadas	Suzuki GSX-R 1000 '05, Honda CBR 1000RR (JO) '05, Kawasaki Ninja ZX-10R '05, Yamaha YZF-R1 '05.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Trial Mountain	Equipo: Arai SNC RX-7 RR4 D y Arai SNC RX-7 RR4 NAKANO-2 Moto: MV AUGUSTA F4-1000S '05
Mid-Field Raceway	Honda CBR FIRE Blade '02
Autumn Ring	Honda CB750F '79

4- COPA STREET MACHINE: ETAPA 4	
Restricciones	Motos de carretera
Motos recomendadas	Suzuki GSX-R 1000 '05, Honda CBR 1000RR (JO) '05, Kawasaki Ninja ZX-10R '05, Yamaha YZF-R1 '05.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Apricot Hill Raceway	Equipo: Arai RX-7 RR4 Harada. Moto: MV AUGUSTA F4-1000S '05
High-speed Ring	Yamaha RZ250 '80
Tsukuba	MORIWAKI CBR600 RR – MORIWAKI '05

5- SUNDAY CUP	
Restricciones	Moto de carrera hasta 750CC
Motos recomendadas	Kawasaki Ninja ZX-6R RM '05, Yamaha YZF-R6 RM '05.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Autumn Ring Mini	Equipo: Arai SNC RX-7 RR4 E y Arai SNC RX-7 RR4 F Moto: Honda CB400four '74
Twin Ring Motegi Super Speedway	Casco Shoei X-Eleven UKAWA (TC-5, Silver/Black), Shoei X-Eleven YANAGAWA (TC-4, Green/Black) y moto TRIUMPH Daytona 650 '05
Suzuka- circuito este	Suzuki Skywave 650 '04









6- COPA CLUBMAN

Restricciones	Sólo motos de carrera
Motos recomendadas	Suzuki GSX-R 1000 RM '05, Ducati 999R RM '05, Honda CBR1000RR RM '05, Yamaha YZF-R1 RM '05, Kawasaki Ninja ZX-10R RM '05, Aprilia RSV1000R FACTORY RM '05.
CIRCUITOS	RECOMPENSA
Suzuka – circuito oeste	Casco SHOEI X-Eleven KAGAYAMA (TC-2, Blue/ White) y moto Suzuki Skywave 650 '04.
Twin Ring Motegi este: circuito corto	TRIUMPH Daytona 650 '05.
Midfield Raceway	Suzuki RG250 Gamma RM '83.

7- COPA TMAX

Restricciones	Sólo Yamaha TMAX RM '05
Motos recomendadas	Yamaha TMAX RM '05
CIRCUITOS	RECOMPENSA POR CAMPEONATO
New York	Casco Arai RX-7 RR TAIRA REPLICA (US Inter Color y Red), moto Y FZR400 RM '86 y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Apricot Hill	
Tokio R246.	

8- SERIE DE DOS TIEMPOS

Restricciones	Sólo Honda NS250R RM '84, Honda NSR250R SE RM '93, Suzuki RG250 Gamma RM '83, Yamaha RZ250 RM '80, Yamaha TZR250 RM '85 y Yamaha TZR250 SPR RM '95.
Motos recomendadas	Yamaha TZR250 SPR RM '95.
CIRCUITOS	RECOMPENSA POR CAMPEONATO
Grand Valley este	Casco Shoei X-8 SP UEDA y Arai SNC RX-7 RR4 NAKANO-1, moto Honda VFR400R RM '89 y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Autumn Ring	
Fuji Speedway de los 80.	

9- SERIE HÉROES DE LOS 80

Restricciones	Sólo Honda NS250R RM '84, Honda NSR250R SE RM '93, Suzuki RG250 Gamma RM '83, Yamaha RZ250 RM '80, Yamaha TZR250 RM '85 y Yamaha TZR250 SPR RM '95.
Motos recomendadas	Yamaha TZR250 SPR RM '95.
CIRCUITOS	RECOMPENSA POR CAMPEONATO
Grand Valley Speedway	Moto Shoei GRV A, Shoei X-Eleven TSURUTA Moto:Trick*Star ZX-10R Suzuka8H '05, equipo especial Trick*Star ZX-10R Suzuka8H y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Midfield Raceway	
Trial Mountain	

10- SERIE DE MODELOS DE COMPETICIÓN DE 125CC

Restricciones	Yamaha TZ125 '03
Motos recomendadas	Yamaha TZ125 '03
CIRCUITOS	RECOMPENSA POR CAMPEONATO
Tsukuba	Casco Arai RX-7 RR4 SAKATA, moto: Suzuki RG250 Gamma '83 y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Suzuña – circuito oeste	
Twin Ring Motegi	

11- SERIE DE MODELOS DE COMPETICIÓN DE 250CC

Restricciones	Yamaha TZ250 '03
Motos recomendadas	Yamaha TZ250 '03
CIRCUITOS	RECOMPENSA POR CAMPEONATO
Suzuka	Casco Arai RAPIDE-SR YUKI, moto YSP & PRESTO Racing YZF-R1 Suzuka8H '05, equipo especial YSP & PRESTO Racing NAKATOMI Suzuka8H y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Twin Ring Motegi	
Infineon raceway	

12- SUPERSPORTS 600

Restricciones	Honda CBR600 RR RM '05, Yamaha YZF-R6 RM '05, Suzuki GSX-R 600 RM '05, Kawasaki Ninja ZX-6R RM '05
Motos recomendadas	Kawasaki Ninja ZX-6R RM '05 y Yamaha YZF-R6 RM '05
CIRCUITOS	RECOMPENSA POR CAMPEONATO
Tsukuba	Casco Agv TI-TECH VALENCIA y Arai SNC RX-7 RR4 NAKANO-GP, moto: MORIWAKI MOTUL TIGER RACING CBR1000RR suzuka8H '05, equipo especial MORIWAKI MOTUL TIGER RACING MATSUDO Suzuka8H y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Autumn Ring	
Deep Forest Raceway	
Midfield Raceway	
Midfield Raceway	

13- SUPERBIKE 1000

Restricciones	Honda CBR1000RR RM '05, Yamaha YZF-R1 RM '05, Suzuki GSX-R 1000 RM '05, Kawasaki Ninja ZX-10R RM '05, Ducati 999R RM '05, Aprilia RSV 1000R FACTORY RM '05 y MV AGUSTA F4-1000S RM '05.
Motos recomendadas	Suzuki GSX-R 1000 RM '05 y Ducati 999R RM '05.
CIRCUITOS	RECOMPENSA POR CAMPEONATO
Laguna seca	Casco Arai RAPIDE-SR AOYAMA, moto: YOSHIMURA SUZUKI JOMO, SRION GSX-R 1000 Suzuka 8H '05, equipo especial YOSHIMURA SUZUKI JOMO con SRION WATANABE Suzuka 8H y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Infineon raceway	
Twin Ring Motegi	
Suzuka	
Ricardo Tormo	

14- MAESTRO DE LAS ÁGUILAS

Restricciones	Fuell Firebolt XB 12 R RM '05.
Motos recomendadas	Fuell Firebolt XB 12 R RM '05.
CIRCUITOS	RECOMPENSA
Infineon Raceway	Honda CBR954 FireBlade '02.
Laguna Seca	Honda CB 950F RM '81.
Ricardo Tormo	Kawasaki Zephyr 1100 RM '05.

15- COPA K1200R

Restricciones	BMW Motorrad K 1200 R RM '05.
Motos recomendadas	BMW Motorrad K 1200 R RM '05.
CIRCUITOS	RECOMPENSA
Suzuka	Casco Arai GOTH-TRACKER A y Kawasaki Z1000 S1 '82.
Deep Forest	Casco Arai SNC RX-7 RR4 C y M Augusta F4 1000S RM '05.
High Speed Ring	Yamaha MT 01 RM '01.


CARRERA 19


CARRERA 20


CARRERA 22


CARRERA 23

16- SERIE MONSTER

Restricciones	Honda CB1300 Super Bol D o RM '05, Honda CB1300 Super Tour RM '05, Honda CB750 F RM '81, Yamaha MT-01 RM '05, Yamaha VMAX RM '05, Yamaha XJR1300 RM '05, Suzuki GSX 1100 S Katana F.E. RM '00, Suzuki GSX 1300 R Hayabusa RM '05, Suzuki GSX 1400 RM '04, Kawasaki GPZ900 R RM '84, Kawasaki Z1000 S1 '82, Kawasaki Z1000 RM '05, Kawasaki Zephyr 1100 RM '05, Kawasaki ZRX 1200 R RM '05, BMW Motorrad K 1200 R RM '05, Buell Firebolt XB12 R RM '05, MV AGUSTA Brutale 910 RM '05.
Motos recomendadas	BMW Motorrad K 1200 R RM '05, MV AGUSTA Brutale 910 RM '05 y Suzuki GSX 1300 R Hayabusa RM '05.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA POR CAMPEONATO**
Tokio 246	Casco Arai RX-7 RR4 WATANABE, moto Yoshimura Hayabusa X-1 '00 y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Seoul central	
Suzuka	
Apricot Hill	
Trial Mountain	

17- SERIE PESOS PESADOS

Restricciones	Motos de carrera con cilindrada superior a 900cc.
Motos recomendadas	Suzuki GSX-R 1000 RM '05, Ducati 999 RM '05, Honda CBR 1000 RR RM '05.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Twin Ring Motegi Super Speedway	Cascos Arai GOTH-TRACKER (White, Bright Silver, Protein Black) y Arai GOTH-TRACKER STOUT y moto Honda CB750F '79.
High-speed Ring	Casco Arai ASTRO-TR B y moto Honda CB1300 Super Tour '05.
Grand Valley Speedway	Yamaha MT 01 RM '01.

18- SERIE EURO STAR

Restricciones	BMW Motorrad K 1200 S RM '05, BMW Motorrad K 1200 S RM '05, APRILIA RSV 1000R FACTORY RM '05, DUCATI 999R RM '05, MV AGUSTA Brutale 910 RM '05, MV AGUSTA F4 – 1000S RM '05, TRIUMPH Daytona 650 RM '05, TRIUMPH Speed Triple RM '05.
Motos recomendadas	DUCATI 999R RM '05.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Apricot Hill Raceway	Suzuki GSX 1300R Hayabusa RM '05.
Midfield Raceway	TRIUMPH Daytona 650 RM '05.
Trial Mountain	Kawasaki GPZ900 RM '84.

19- MÁQUINAS DE DOS TIEMPOS

Restricciones	Honda NS400R RM '85, Yamaha RZV500R RM '84, Suzuki RG500 Gamma RM '85.
Motos recomendadas	Suzuki RG500 Gamma RM '85.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA POR CAMPEONATO**
Laguna Seca	Cascos SHOEI X-9 RAY (TC-1 Red, TC-2 Blue y TC-3 Gray), moto Buell Lightning City XB9SX '05 y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Trial Mountain	
Special Stage Route 5	

20- FESTIVAL NOSTÁLGICO

Restricciones	Honda CB750F RM '81, Suzuki GSX 1100S KATANA F.E. RM '00, Honda NS400R RM '85, Yamaha RZV500R RM '84, Suzuki RG 500 Gamma RM '85, Kawasaki Z 1000 S1 '82.
Motos recomendadas	Yamaha RZV500R RM '84, Suzuki RG 500 Gamma RM '85, Kawasaki Z 1000 S1 '82.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA POR CAMPEONATO**
New York	Casco Arai RAPIDE-OR SPENCER (tricolor) y moto Suzuki DR-Z400 SM '05.
Grand Valley este	Casco Agv KR y moto Yamaha VMAX RM '05.
Fuji Speedway de los 80	Casco Arai ASTR-TR A y moto: Buell LIGHTNING CITYX XB9SX '05.

21- SERIE CLÁSICA TT

Restricciones	Honda CB400 SS RM '05, Yamaha SR400 RM '05.
Motos recomendadas	Yamaha SR400 RM '05
CIRCUITOS	**RECOMPENSA POR CAMPEONATO**
Twin Ring Motegi este: circuito corto	Honda RC 162 '61 y opción de colocar el nº 1 en tus motos de competición.
Tsukuba	
Autumn Ring	

22- SERIE MUNDIAL TT

Restricciones	Sin restricciones.
Motos recomendadas	MOTOS ESPECIALES, SUZUKI GSX-R 1000 RM, DUCATI 999R RM '05, HONDA CBR1000RR RM '05, YAMAHA YZF-R1 RM '05, KAWASAKI NINJA ZX-10R RM 05.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA POR CAMPEONATO**
Laguna Seca	7 Honda CBR1000RRW Suzuka8H '05 y equipo especial 7 Honda KIYONARI Suzuka8H.
Suzuka	
Twin Ring Motegi	
Fuji Speedway 2005	
Infineon	
Twin Ring Super Speedway	
Ricardo Tormo	

23- FESTIVAL SPECIAL MACHINE

Restricciones	7 HONDA CBR 1000RRW Suzuka8H '05, YSP&PRETO Racing YZF-R1 Suzuka8H '05, YOSHIMURA UZUKI JOMO con SRIXON GSX-R 1000 Suzuka8H '05, TRICK*STAR ZX-10R Suzuka8H '05 y MORIWAKI MOTUL TIGER RACING CBR 1000RR Suzuka8H '05.
Motos recomendadas	Cualquiera de las motos permitidas para competir.
CIRCUITOS	**RECOMPENSA**
Twin Ring Motegi	Kawasaki Ninja ZX12R RM '00.
New York	Suzuki Yosimura XR69 '80.
Ricardo Tormo	Suzuki GSX 1300R Hayabusa Special Color '05.
Grand Valley	Suzuki GSX1100S Katana F.E '00.
Suzuka	Kawasaki Z1000 RM '05.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Género
AVENTURA
Desarrollador
EA SPORTS
Editor
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
39,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 8
MODO ONLINE
DE 2 A 4 JUGADORES
GUARDAR PARTIDAS
ENTRE PARTIDOS
PÁGINA WEB
WWW.EASPORTS.CO

CLAVES PARA **PASAR DE OCTAVOS...** Y HASTA DE CUARTOS

Copa Mundial de la FIFA 06

Si no quieres que te pase como a la selección española y te echen del campeonato a las primeras de cambio, lo mejor es que te estudies esta guía y aprendas a sacarle jugo a tus estrellas...

» OPCIONES DE LA COPA MUNDIAL






1- CONTROLES
Antes de empezar a disfrutar de *Copa Mundial de la FIFA 2006* debes elegir el control que más te guste. Igual que en *FIFA 2006*, dispondrás de una configuración clásica y una novedosa que te resultará conocida si eres un asiduo de los juegos de fútbol.

2- DESAFÍOS
Supera situaciones comprometidas en partidos iniciados tales como remontar encuentros o marcar varios goles en pocos minutos.
Tendrás que marcar tu estrategia en función del objetivo a conseguir. Así, si necesitas marcar goles rápido, salta al campo con tres delanteros; o si necesitas permanecer imbatido emplea una estrategia defensiva.

3- EL MUNDIAL Y SUS RECOMPENSAS
Mientras juegas el Mundial irás consiguiendo una serie de puntos que luego te servirá para desbloquear los distintos extras que oculta el juego. Cada vez que pases de ronda conseguirás puntos y cada vez que hagas algo extraordinario como hat trick, marcar un gol con el suplente, ganar con diferencia de más de tres goles... obtendrás puntos adicionales.

4- TIENDA
La tienda es el lugar donde podrás canjear los puntos que obtengas por ganar encuentros o por cumplir ciertos objetivos. En la tienda podrás desbloquear extras tales como nuevos balones, estadios, jugadores clásicos, niveles de dificultad...

» MOVIMIENTOS EN ATAQUE: BÁSICOS






① CORRER
• **Ejecución: R1**.
• **Nota:** no abuses de las carreras o tu jugador se resentirá físicamente.

② PASE RASO
• **Ejecución: ✖**.
• **Nota:** sin lugar a dudas es el pase más seguro y el que más debes ejecutar.

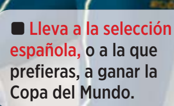
③ PASE ALTO
• **Ejecución:** ● en "control nuevo" y ■ "control clásico"
• **Nota:** es difícil precisar este pase así que no lo uses salvo que sea necesario para despejar un balón comprometido, cambiar de banda o iniciar una contra.

④ PASE AL HUECO
• **Ejecución:** ▲.
• **Nota:** asiste a tus delanteros o extremos cuando no quieras que se detengan en controlar y cuando no haya ningún defensa detrás suyo.

⑤ REMATE A PUERTA (CON EL PIE, CABEZA Y CHILENA)
• **Ejecución:** ■ en "control nuevo" y ● en "control clásico".
• **Nota:** tira cuando tu jugador no esté corriendo para aumentar su efectividad. Si el balón está en el aire hará una chilena o un remate de cabeza.

⑥ COLGAR EL BALÓN AL ÁREA
• **Ejecución:** ●.
• **Nota:** si lo pulsas una vez el pase irá bombeado, con dos toques el balón irá a ras de suelo, combinado con **L1** el balón irá más fuerte, y **L1** y dos toques el balón irá a media altura con potencia.





■ Lleva a la selección española, o a la que prefieras, a ganar la Copa del Mundo.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE: AVANZADOS









1 ANULA MOVIMIENTO Y DEJA PASAR EL BALÓN
• **Ejecución: L2**.
• **Nota:** hazlo cuando detrás del jugador que va a recibir haya otro mejor situado o para que no se detenga en controlar.

DESMARCA A UN JUGADOR
• **Ejecución: L1**.
• **Nota:** obliga a que tus jugadores se incorporen al ataque, pero no abuses para no descolocar al equipo y dejar huecos en defensa.

2 PARED
• **Ejecución:**
L1 (mantén pulsado) + ✖ + ✖.
• **Nota:** Su ejecución es muy difícil y puede ser interceptada fácilmente por los defensas. Resulta más eficaz hacer dos pases seguidos.

PARED ELEVADA
• **Ejecución: L1** (mantén pulsado) + ✖ + pase largo.
• **Nota:** Hazla sólo con jugadores con calidad en el pase para no quedar en ridículo. Puede servir para sortear una defensa muy poblada y colarte en el área.

3 PASE AL HUECO ELEVADO
• **Ejecución: L1** + ▲.
• **Nota:** Aunque el efecto sea igual que el pase profundo raso, conseguirás sortear al defensa que se interponga en la asistencia.

PASE BOMBEADO
• **Ejecución: L1** + pase largo.
• **Nota:** apenas notarás diferencia con el pase elevado normal así que no te compliques.

4 AUTOPASE
• **Ejecución: R1** + golpe de stick derecho ➚ o ➘.
• **Nota:** es una buena opción tanto para regatear como para que el delantero avance más rápido con el balón.

PISAR EL BALÓN
• **Ejecución: R2**.
• **Nota:** detente en seco si crees que el defensor que hay frente a ti te va a arrebatar el esférico.

5 GIRO RÁPIDO DEL JUGADOR SOBRE EL BALÓN
• **Ejecución:** muévete de espaldas a la portería rival + **R2**.
• **Nota:** puede ser un movimiento importante si recoges un balón de espaldas y cerca de la portería rival y te encuentras desmarcado.

CUBRE EL BALÓN
• **Ejecución:** mantén pulsado **R1** (sin dirección).
• **Nota:** protege el balón y gana tiempo para que tus compañeros se incorporen al ataque.

6 MOVIMIENTO LATERAL O RETROCEDER PISANDO EL BALÓN
• **Ejecución**: **R2** + dirección o stick derecho atrás.
• **Nota:** una chulería que te servirá para practicar el "jogo bonito" y para retener el balón antes de una asistencia.

DRIBBLINGS
• **Ejecución:** stick derecho adelante, diagonal (arriba o abajo) y adelante. No corras.
• **Nota:** es la forma más sencilla y eficaz de regatear, aunque no todos los jugadores conseguirán deshacerse de sus marcajes con este movimiento.

7 MARSELLESA Y DRIBBLING PISANDO EL BALÓN
• **Ejecución:** adelante + giro 90° de stick derecho (según el giro y la dirección de la portería el jugador ejecutará uno u otro).
• **Nota:** movimiento útil para regatear de gran belleza visual. Sólo aptos para cracks.

BICICLETA
• **Ejecución:** stick derecho adelante.
• **Nota:** mosquea a tus defensores antes de practicar el regate, la asistencia o el tiro.

BICICLETA MÁS REGATE
• **Ejecución:** stick derecho adelante-abajo o abajo-arriba.
• **Nota:** este movimiento, que combina amago y regate, es muy eficaz cuando lo utilizan jugadores que sean rápidos.

8 BICICLETA PARADO
• **Ejecución: L2** pulsado cuando el jugador está parado.
• **Nota:** marea a tu adversario antes de asistir o esprintar.

AMAGO DE REGATE O PASE
• **Ejecución:** ✖ + **L2** o stick derecho diagonal con jugador parado.
• **Nota:** si amagas próximo al área desconcertarás a la defensa y al portero y podrás regatear con más facilidad. No abuses del amago o te robarán la pelota.

AMAGO DE TIRO
• **Ejecución:** disparo + **L2**.
• **Nota:** úsalo para ayudarte a regatear y colarte en el área o engañar al portero.

VASELINA
• **Ejecución: L1** + disparo.
• **Nota:** es realmente difícil hacer un gol con un tiro de este tipo, así que ejecútalo sólo cuando el portero salga del área pequeña y se lance al suelo para arrebatarle el balón a tu delantero.









MOVIMIENTOS EN DEFENSA









BÁSICOS

1 PRESING
• **Ejecución:** ✖
• **Nota:** es el movimiento básico que debes emplear en defensa ya que apenas te sancionan faltas y consigues arrebatar el balón.

2 PRESING DOBLE
• **Ejecución:** ■ + ✖ en "control nuevo" y **L1** + ● "control clásico".
• **Nota:** empléala para cubrir a jugadores peligrosos, pero no abuses porque descolocarás a la defensa y dejarás huecos.

3 ENTRADA AL SUELO
• **Ejecución:** ● en "control nuevo" y ■ en "control clásico".
• **Nota:** cuidado, una entrada de este tipo a destiempo supondrá la falta y la tarjeta amarilla o roja.

4 MANTENER MARCAJE
• **Ejecución: R2** + dirección.
• **Nota:** cuando tu defensa esté descolocada detén la carretera de tu rival con este movimiento.

CAMBIAR DE JUGADOR
• **Ejecución: L1** en "control nuevo" y ✖ en "control clásico".
• **Nota:** úsalo para manejar al defensor cerca de tu portería.

AVANZADOS

5 SALIDA DEL PORTERO
• **Ejecución:** ▲
• **Nota:** deberás recurrir a esta jugada cuando veas que un pase largo ha dejado solo a un delantero; sin embargo, si dudas un segundo y sales tarde será gol seguro. No abuses de este movimiento porque arriesgarás demasiado.



MOVIMIENTOS CON EL PORTERO

① **SAQUE DE PUERTA CORTO**
• **Ejecución:** ✖.
• **Nota:** es la mejor opción para no sortear el balón con un pase largo y salir de tu área controlando el juego. Eso sí, asegúrate de que el jugador que recibe no esté presionado por un delantero. Si el equipo rival te está acosando puede ser más recomendable el patadón...

② **SAQUE DE PUERTA LARGO**
• **Ejecución:** ● o ■.
• **Nota:** realízalo sólo si te presionan con fiereza, aunque también puede ser muy útil para aprovechar una buena contra si ves a tus jugadores adelantado y libres de marca.

ECHAR BALÓN AL SUELO
• **Ejecución:** ▲
• **Nota:** si quieres perder tiempo retén el balón unos segundos y luego échalo al suelo y espera a que te presione el delantero para asistir a un defensa. No te entretengas demasiado si no quieres protagonizar el "tonto-gol" de todos los Mundiales...


①


②

MOVIMIENTOS A BALON PARADO


①


②


③


④

SAQUES DE BANDA

① **SAQUE EN CORTO**
• **Ejecución:** ✖
• **Nota:** no te compliques la vida y asiste siempre al jugador que tengas más cerca, salvo que esté bien cubierto.

SAQUE EN LARGO
• **Ejecución:** pase largo (y **L1** cambia el control del receptor y muévelo con la dirección).
• **Nota:** es un movimiento ideal cuando estás cerca del área rival. Con este saque puedes sorprender a tu adversario.

FALTAS A FAVOR Y CÓRNERES

② **TIRO**
• **Ejecución:** dirección (para ajustar) y tiro.
• **Nota:** es muy difícil hacer gol de falta directa. Inténtalo solamente con los buenos lanzadores y cuando la falta esté próxima al área.

PASE CORTO
• **Ejecución:** ✖
• **Nota:** antes de chutar observa la posición de tus compañeros a ver si puedes sorprender a tu rival con un pase dentro del área.

PASE ALTO
• **Ejecución:** pase largo.
• **Nota:** ten mucho tacto en la intensidad con la golpeas la pelota para que el centro no se quede corto ni se pase de largo.

CUELGUE POTENTE
• **Ejecución:** **L1** + pase largo.
• **Nota:** no es un pase demasiado aconsejable, ya que es muy difícil que los delanteros rematen bien estas asistencias tan potentes. Eso sí, como la enganchen...

③ **LLAMAR A UN SEGUNDO JUGADOR**
• **Ejecución:** R2.
• **Nota:** úsalo cuando creas que te va a ser imposible sortear la barrera de un tiro directo o cuando la falta sea indirecta, pero quieras chutar a puerta.

EFECTO
• **Ejecución:** stick derecho.
• **Nota:** Si tu lanzador tiene la calidad suficiente en los lanzamientos conseguirá que el balón realice una parábola para sortear la barrera. Eso sí, tienes que tener en tus filas a buen lanzador de faltas.

FALTAS EN CONTRA

④ **MOVER BARRERA**
• **Ejecución:** dirección.
• **Nota:** podrás colocar a tus hombres donde quieras, pero por defecto la barrera se situará bien, así que mejor no la toques.

⑤ **UN JUGADOR MÁS A LA BARRERA**
• **Ejecución:** ✖.
• **Nota:** si crees que el lanzador es muy bueno y tirará a puerta protege mejor tu portería.

PENALTIS A FAVOR

TIRO NORMAL
• **Ejecución:** dirección + disparo.
• **Nota:** es el tiro que debes llevar a cabo en todo los lanzamientos.

⑥ **TIRO ESTILO PANENKA**
• **Ejecución:** **L1** + disparo.
• **Nota:** aunque resulte muy bonito no es aconsejable.

⑦ **EMPOTRAR**
• **Ejecución:** disparo presionado hasta casi el final de la barra.
• **Nota:** Las probabilidades de tirarlo fuera aumentan considerablemente así que no arriesgues.

PENALTIS EN CONTRA

⑧ **PARAR**
• **Ejecución:** disparo + dirección.
• **Nota:** trata de adivinar hacia donde lanzará el delantero.


⑤


⑥


⑦


⑧

ESTRATEGIA: O CÓMO SER LUIS ARAGONÉS







ONCE INICIAL Y LAS SUSTITUCIONES

Si tienes dudas a la hora de saber que futbolistas deben jugar un partido y en que momento debes hacer los cambios ten en cuenta las siguientes reglas:

• **Los cracks de tu equipo** tienen que jugar (los distinguirás en el campo por la estrella que llevarán encima).

• **Coloca a cada jugador** en su puesto para que rindan al máximo.

• **Reserva a tus galácticos** en los partidos intrascendentes donde tengas asegurada la clasificación o en aquellos minutos finales donde vayas ganando por goleada.

• **Entre los suplentes debe haber al menos un portero**, un defensa, un centrocampista y un delantero.

• **Reserva un cambio hasta los minutos finales** por si debes sustituir a un jugador lesionado o modificar la táctica.

• **Si juegas prórrogas haz los tres cambios** y centra tu juego en los jugadores de refresco para que el cansancio no afecte al rendimiento.

FORMACIÓN

4-4-2

• **Nota:** Estrategia ideal para iniciar un partido con opciones de gol y con la meta bien protegida.

① 4-5-1

• **Nota:** Asegúrate de que tus dos centrocampistas más adelantados sean buenos atacantes para no dejar al punta solo.

5-2-2-1

• **Nota:** Una defensa muy poblada pero no podrás explotar las bandas. Ataca por el centro.

② 5-3-2

• **Nota:** Una opción muy equilibrada. Intenta que los centrocampistas laterales se incorporen al ataque para aprovechar las bandas.

5-4-1

• **Nota:** La posición en rombo de los centrocampistas te darán opción a jugar al toque y que el mediapunta enganche con el delantero.

③ 3-4-1-2

• **Nota:** Si consigues presionar en el centro del campo y ejecutar ataques rápidos sin muchos toques te será de gran utilidad esta formación. Mal asunto si quieres tocar...

3-4-3

• **Nota:** Dispondrás de un ataque muy potente pero ten cuidado porque si tu rival pasa del medio del campo puedes sufrir.

④ 3-5-2

• **Nota:** Basa tu juego en ataques duraderos a base de toques cortos y adelanta tu defensa presionando en el centro del campo.

4-1-2-1-2

• **Nota:** Es una formación muy parecida a 4-4-2, pero te será más efectiva si realizas ataques rápidos a base de pases largos. Para equipos con buenos pasadores.

4-2-3-1

• **Nota:** Tu defensa estará muy bien apoyada por los centrocampistas y tendrás opciones de gol. Muy buena opción.

⑤ 4-3-1-2

• **Nota:** Tu ataque por el centro será muy eficaz pero desperdiciarás las bandas por lo que te será difícil hacer gol ante defensas muy pobladas.

⑥ 4-3-2-1

• **Nota:** Si en tu once tienes jugadores habilidosos colócalos de medias-puntas para que apoyen a tu delantero.

4-3-3

• **Nota:** Una opción perfecta para practicar buen fútbol de toque, ya que la posición de tus jugadores en el campo es perfecta.

4-4-1-1

• **Nota:** Ideal para mantener tu portería a cero y buscar el gol a base de pases largo y contraataques rápidos de tu delantero.

TÁCTICAS DEFENSIVAS

Presión

• **Ejecución:** cruceta ↑

• **Nota:** Aumenta la presión de tus jugadores en el centro del campo para dificultar el juego de tu rival y provocar peligrosos contraataques. No abuses demasiado de esta táctica o tus futbolistas se fatigarán en exceso. Combínala con una formación con muchos centrocampistas.

⑦ Fuera de juego

• **Ejecución:** cruceta →

• **Nota:** Aunque sea muy eficaz y consigas neutralizar los ataques rivales sin esfuerzos, es muy arriesgada ya que un error dejará desprotegida tu portería. Ten en cuenta que cuantos menos defensas tenga tu línea defensiva más efectiva será esta táctica.

Zonal

• **Ejecución:** ↓

• **Nota:** Tus defensores presionarán a los delanteros sin perder en ningún momento su posición y sin dejar peligrosos huecos en la defensa. Es ideal para una defensa estándar de cuatro jugadores.

⑧ Defensa en línea

• **Ejecución:** cruceta ←

• **Nota:** Con esta táctica la línea defensiva y del centro se juntarán para conseguir una mayor presión defensiva. Trate de interceptar los pases el hueco de tu rival ya que dejarás mucho hueco entre el portero y la defensa.

TÁCTICAS ATACANTES

Contraataque

• **Ejecución:** cruceta ↑ con el control del balón.

• **Nota:** En cuanto recuperes el balón tus jugadores correrán al ataque, así que trata robar en el centro del campo y hacer los menos pases posibles. Combínala con la táctica defensiva "presión" y con una formación con muchos centrocampistas.

⑨ Juego por las bandas

• **Ejecución:** cruceta → con el control del balón.

• **Nota:** Si tienes buenos extremos y laterales, explota al máximo a tus jugadores de banda y cuelga balones al área rival para que rematen tus delanteros. Recuerda que es la mejor forma de atravesar una defensa muy poblada.

Todos al área

• **Ejecución:** cruceta ↓ con el control del balón.

• **Nota:** Es una táctica muy útil para buscar un gol a la desesperada cuando tengas a muchos delanteros y centrocampistas ofensivos en el campo. Ten en cuenta que ante una defensa muy nutrida esta táctica será prácticamente inútil a no ser que "pilles" un rechace.

⑩ Abrir huecos

• **Ejecución:** cruceta ← con el control del balón.

• **Nota:** Si tienes una buena visión de juego y la calidad de pase de tus futbolistas es alta, puede ser una buena estrategia ofensiva para hacer gol. Eso sí, tienes que jugar por las bandas para aumentar la eficacia de la estrategia.

ACTITUD DEL EQUIPO

Durante el partido según tus necesidades de hacer gol o de defender modifica la tendencia de tu equipo. Pulsa SELECT para hacer que tus jugadores tiendan a atacar, a defender o a mantener una actitud neutra en el campo.



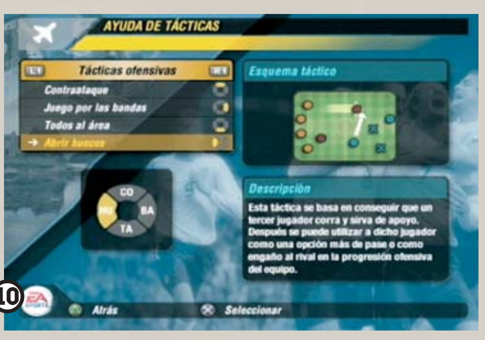












✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.**
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues esta es la sección que buscas...



24: THE GAME

• **Sacar el menú de trucos:** En el menú principal, mantén pulsados a la vez **L1** + **L2** + **R1** + **R2** durante unos 4 segundos, hasta que aparezca la pantalla "Zona de seguridad". Aparecerán cuatro trucos de los que hay que introducir un código. Para ello, ponte sobre la letra a cambiar, deja pulsado ✖ y mueve el cursor a derecha o izquierda hasta tener la letra correcta. Suelta ✖ y pasa a la siguiente. Cuando tengas todo el código, pulsa ■ y, si se pone naranja, se ha activado.
Todos los bonus: PALMER054
Las misiones: DESSLER072
Munición infinita: ALMEIDA062
Invulnerable: BAUER066



AMERICAN CHOPPER

• **Desbloquear todo:** Durante el juego, pulsa: R1, R2, L2, L1, R2, L3, R3.

AND 1 STREETBALL

Durante el juego, introduce cualquiera de estos trucos:
• **Sin restricción de tiempo en los movimientos I-Ball:** ▲, ●, ■, ■, ●, ▲, ✖, ■.
• **Los tiros muestran texto:** ▲, ■, ●, ●, ■, ■, ●, ▲.
• **El modo OG:** ✖, ▲, ▲, ✖, ■, ●, ✖, ■.



BLACK

• **Desbloquear la BFG:** Introduce el siguiente código como nombre de perfil : FG6S-WFZG-7MDP-PZGT
• **Desbloquear la ametralladora BFG en las calles de la ciudad:** Introduce uno de estos códigos como tu nombre de perfil. No olvides los guiones. Después, pulsa "Hecho" y te volverán a pedir tu nombre de perfil, esta vez el bueno:
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68

BURNOUT 3: TAKEDOWN

• **Desbloquearlo todo:** En la pantalla del título, pulsa: ↓, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2.
• **Abrir el menú de trucos:** Manten **L1** + **R1** y pulsa: ●, ●, ■, ✖.



CARS

En el menú de trucos introduce las palabras indicadas:
• **Todos los coches:** YAYCARS.
• **Todos los minijuegos y pistas:** IF900HP.

CONFLICT: GLOBAL STORM

• **Activar el menú de trucos:** En el menú principal pulsa: R2, R1, R2, R1, ●, ●, ●, ●

DRIVER: PARALLEL LINES

Introduce estos códigos en la pantalla de trucos.
• **Invencible:** IRONMAN.
• **Policía pasiva:** KEYSTONE.

FIFA STREET 2

• **Todas las canchas:** En el menú principal, mantén **L1** + ▲ y pulsa: ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.
• **Jugadores enanos:** Introduce esta combinación en el menú principal: ▲, ■, ←, →, →, ↓, ←.

FORD RACING 3

Durante el juego pulsa:
• **Todas las pistas:** L2, L1, R2, R1, ✖, ✖, ▲, ■, ●.
• **Todos los coches:** ●, ■, ▲, ✖, ✖, R1, R2, L1, L2.



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

Pausa el juego y pulsa:
• **Poder del ojo lleno:** L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.
• **Armadura y salud llenas:** R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.
• **Los poderes del ojo:** L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.
• **Todos los niveles:** Ve al menú de extras y pulsa: ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:** R1, R2, L1 , ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Los coches saltan:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
• **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
• **Coches voladores:** R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
• Conseguir un tanque: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.

» GRAND THETF AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Algunos de estos trucos no pueden desactivarse una vez introducidos y, si salvas con ellos activados, permanecerán así durante el resto del juego.
• **Grupo de armas 1:** ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
• **Grupo de armas 2:** ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
• **Grupo de armas 3:** ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.
• **Conseguir 250.000 $:** L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
• **Chaleco al máximo:** L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1.
• **Salud al máximo:** L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1.
• **Aumentar el nivel de búsqueda:** L1, R1, ■, L1, R1, ▲, L1, R1.
• **Nivel de búsqueda no aparece nunca:** L1, L1, ▲, R1, R1, ✖, ■, ●.
• **Tiempo soleado:** L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, ✖.
• **Tiempo despejado:** ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L1, R1.
• **Lluvia:** ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L1, R1.
• **Niebla:** ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✖, L1, R1.
• **Desbloquear Rhino:** ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• **Reloj más rápido:** L1, L1, ←, L1, L1, →, ●, ✖.
• **Volar todos los coches:** L1, L1, ←, L1, L1, →, ✖, ■
• **Ropa peatones aleatoria:** L1, L1, ←, L1, L1, →, ■, ▲.
• **Peatones locos:** L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, ■
• **Los peatones atacan:** L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, ▲.
• **Peatones armados:** R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ●.
• **A cámara rápida:** R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✖.
• **A cámara lenta:** R1, ▲, ✖, R1, ■, ●, ←, →.
• **Tracción perfecta en los coches:** L1, ↑, ←, R1, ▲, ●, ↓, ✖.
• **Suicidarte:** L1, ↓, ←, R1, ✖, ●, ↑, ▲.
• **Semáforos en verde:** ▲, ▲, R1, ■, ■, L1, ✖, ✖.
• **Conductores agresivos:** ■, ■, R1, ✖, ✖, L1, ●, ●.
• **Coches plateados en cromo:** ▲, R1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ▲.
• **Coches blancos:** ✖, ✖, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲.
• **Coches negros:** ●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■.
• **Camión de la basura:** ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L1, L1
• **Conducir sobre el agua:** ●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L1, L1
• **Cabezas raras:** ↓, ↓, ↓, ●, ●, ✖, L1, R1



• **Bajar el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Conducción perfecta:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
• **Aumentar respeto:** R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
• **Hotring Racer #101:** R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
• **Coche de golf:** ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
• **Coche Hotring Racer:** R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
• **Ranchera:** ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• **Hotring Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
• **Camión de la basura:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• **Los coches flotan en el agua:** →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.



HITMAN: BLOOD MONEY

En la pantalla del título pulsa:
• **Abrir todos los niveles:** ▲, ■, ■, →, ↓, ←, R2, ✖, ✖.
• **Poder llevar todas las armas contigo a todas partes:** ▲, ▲, ■, ●, R1, ●, R2, ✖, ✖.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Mantén pulsado **L1** y pulsa:
• **Invencibilidad:** ↓, ↑, ↓, →, →.
• **10.000 monedas extra:** ↓, ←, →, ↓, ↓.
• **Abrir todos los niveles:** ↑, ↑, →, →, ↑, →, ↓.

L.A. RUSH

Durante el juego introduce estos códigos:
• **5.000 dólares:** ↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.
• **Coches:** ↑, ↓, ←, →, ●, ■, R2, R1, ↑, ↓, ←, →.
• **Nitro infinita:** ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ↓, ●, ↑.

LEGO STAR WARS

Introduce esto s trucos en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter.
• **LA811Y:** Boba Fett.
• **14PGMN:** conde Dooku.
• **H35TUX:** Darth Maul.
• **A32CAM:** Darth Sidious.
• **MS952L:** Mace Windu.
• **92UJ7D:** Padme.
• **BEQ82H:** princesa Leia.
• **LD116B:** detector de minikits.
• **4PR28U:** invencible.

LOS SIMS 2

Primero tienes que activar al gnomo y después introducir el resto de los trucos, que estarán disponibles pinchando sobre el gnomo:
• **Sacar al gnomo tramposo:** L1, R1, ↑, ✖, R2.
• **Desbloquear todo:** ●, L2, ←, ●, ↑, ●.
• **Conseguir dinero:** R1, L1, R2, →, ←.



MARK ECKO'S GETTING UP

En el menú de trucos, dentro de opciones, introduce:
• **Salud infinita:** marcuseckos.
• **Habilidades infinitas:** flipthescript.
• **Todas las arenas:** workbitch.
• **Todas las Leyendas:** ninesix.



» EL CODIGO DA VINCI



En Opciones, ve al menú "Trucos" e introduce estos códigos:
• **Apocrypha:** todas las entradas de la base de datos visual.
• **Sacred Feminine:** doble de salud.
• **Vitruvian Man:** modo Dios.
• **Clos Luce 1519:** seleccionar nivel.
• **Et In Arcadia Ego:** todos los bonus.
• **Phillips Exeter:** un puñetazo mata.
• **Royal Holloway:** un golpe con arma mata.



GUITAR HERO

Introduce estos códigos en el menú principal:

• **Desbloquear todo:** amarillo, naranja, naranja, amarillo, azul, azul, amarillo.

• **Los personajes tocan una guitarra invisible:** Amarillo, amarillo, naranja, azul, amarillo.

• **El personaje juega con la guitarra Guitar Hero:** azul, amarillo, azul, naranja, azul.

• **Todos los niveles:** ipulator.
• **Graffitis del Libro Negro:** shardsofglass.
• **Habilidades de lucha:** dogtags.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa, mantén pulsados **L1** y **R1** e introduce este código:
●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora:
• **Adrenalina al 100%:** L1, R2, R1, ↑,▲, ●.
• **Eliminar a tu Némesis:** ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
• **Modo Dios:** ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.
• **Conseguir documentos OSS:** ↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
• **Suicidarse:** ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.
• **Munición infinita:** L2, L1, ■, L2, L1, R1.



NBA LIVE 06

Ve a la sección de Códigos e introduce estos passwords:
• **JANTWIKBS6:** camiseta alternativa de los Pistons
• **193KSHU88J:** camiseta Celtics.
• **9922NVDKVT:** camiseta Cleveland Cavaliers.



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

• **Modo para dos jugadores:** En la pantalla de título, los dos jugadores han de pulsar y mantener **L1**, **L2**, **R1** y **R2**. Después, el segundo tendrá que pulsar Start.
• **Abrir el Arena Mode:** En la pantalla de título, selecciona la opción "Special", sitúa el cursor sobre "Exit" y pulsa: ■, L1, R2, ■,←, L1, L2, L3, →, ▲.

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Introduce estos códigos al editar una licencia. Di que no cuando te pidan que confirmes los cambios.
• **Conseguir 100.000 millas OutRun:** MILESANDMILES
• **Abrir todo:** ENTIRETY



PESADILLA ANTES DE NAVIDAD: LA VENGANZA DE OOGIE

• **Todos los niveles:** En la pantalla del título, pulsa: L1, L2, L1, L2, L3, R1, R2, R1, R2, R3.
• **Invencible:** Durante el juego pulsa esta combinación: →, ←, L3, R3, ←, →, R3, L3.

PSYCHONAUTS

En el juego, mantén **L1+R1** y pulsa:
• **9999 de munición:** R3, ✖, L3, L3, ▲, ●.
• **9999 puntas de flecha:** ✖, R3, R3, R2, ▲, ■.
• **9999 vidas:** L3, R2, R2, ●, ✖, R3.
• **Poderes:** ●, ●, ▲, R2, L3, ▲.



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Para activar los trucos, pausa el juego y ve a opciones. Entra en "Introducir Código". Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• **Ítems infinitos:** ←, →, ←, →, ↑, ↓.
• **Moverse más rápido:** ←, ←, ←, →, →,→.
• **Invisible:** ↑,↑,←,→,↓,↓.
• **Tus disparos "tiran" al suelo:** →, →, →, ↓, ↓, ↓.
• **No puedes ser detectado:** ↓,↓,↓, ↑, ↑, ↑.
• **Un disparo mata:** ↑, ↑, ↑, ←,←, ←.
• **Munición infinita:** ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →.

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Pulsa **L2+R2** en el menú principal y aparecerá una pantalla donde introducir códigos.
Introduce cualquiera de estos:
• **Todas las ciudades: 271828.**
• **Mejorar a todos los monstruos: 011235.**
• **Un golpe destruye un edificio: 071767.**
• **Monstruos y niveles: 141421.**
• **Ver secuencia final: 667301.**
• **Inmune a proyectiles: 986960.**
• **Desactivar trucos: 000000.**

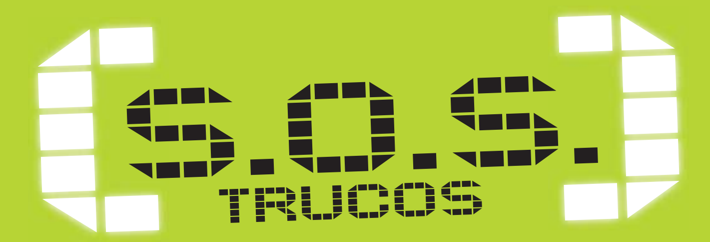
ROGUE TROOPER

En el menú "Extra" introduce cualquiera de estas combinaciones:
• **Muñeca de trapo extrema:** ↑, ↑, ↑, R2, R2, ↑.
• **Sangre hippy:** L2, →, ●, ↓, R1, SELECT.
• **Salud infinita:** ←, →, ↑, ↓, L3, ■.
• **Suministros infinitos:** SELECT, R1, L1, SELECT, R3, L1.
• **Gravedad baja:** ■, ■, ●, ●, ↑, ↓.



SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES

• **Avión alternativo:** En el tercer episodio, cuando Sly está volando con el biplano, pulsa **Start** para pausar y pulsa: R1, R1, →, ↓, ↓, →.



» ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre “Trucos”.
» MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

TOMB RAIDER LEGEND

Contra Takamoto

✉ **Pablo (e-mail))**



Hola playmaníacos. Espero que me podáis ayudar con mi problema: necesito algún truco o táctica para vencer al jefe Takamoto en el juego *Tomb Raider Legend*. Muchas gracias.
Te enfrentas a Takamoto, que te lanza descargar verdes con su espada, y además te dispararán cuatro torretas. Tu primer objetivo es subir hasta la altura de Takamoto, donde las torretas no pueden alcanzarte. Detrás de una de las estatuas hay una cuerda: sube por ella y salta al saliente donde está Takamoto. Ya en la parte superior, procupa mantenerte alejado de tu enemigo y cubierto tras una de las estatuas. Cada vez que Takamoto pare de usar la espada, sal, dispárale y vuelve a ocultarte. Cuando Takamoto cambie de posición y te dispare en diagonal, corre y agárrate al saliente para esquivar la descarga. Y, si se cambia de estatua, haz tú lo mismo, intentando que quede frente a ti. Sigue con la táctica de asomarte, disparar y volver a cubrirte después de que él use la espada y acabará cayendo. ●

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Trucos

✉ **Germán Gómez (e-mail))**

Hola amigos. Me gustaría saber si hay algún truco para el juego de PS2 *The Getaway Black Monday*. Muchas gracias.
Pues aquí los tienes:
- **Vida Doble:** ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓
- **Desbloquear a Jamahl:** completa el nivel “Your Man with the Tatoo”.
- **Desbloquer a Víctor:** completa el nivel “Beginnig Of The End”.
- **Desbloquear a Yuri:** completa el nivel “Jimmer Collins”. ●

EL PADRINO

Estilos de ejecución

✉ **Dani (e-mail)**

Hola, ¿qué tal? En el juego *El Padrino* me faltan dos estilos de ejecución y no sé cómo hacerlos. Son “Cristal Manchado” y “Accidente de tráfico”. Gracias.
El primero, “Cristal Manchado”, consiste en que un enemigo atraviese un cristal al caer muerto. La forma más fácil es disparar a alguno que esté cerca de un escaparate. Y “accidente de tráfico” se consigue agarrando a alguien y lanzándolo a la carretera para que sea atropellado por un coche. ●

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Contra el Gran Mono

✉ **Hugo Martínez (e-mail))**

Hola PlayManía. Me he comprado el *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi* y he jugado como loco durante un mes. Pero estoy atascado en la lucha 18 de la Saga de los Saiyans, en la que tengo que sobrevivir un minuto contra el Gran Mono (Vegeta). ¿Me dáis algún consejo? Muchas gracias.
Pues efectivamente, es el desafío más difícil del juego y no hay consejos infalibles... De todas maneras, hay unas reglas básicas que debes seguir: la primera es que ni se te debe pasar por la cabeza luchar. Nada más empezar el combate, debes alejarte de él a toda pastilla (usando el movimiento de ráfaga que te permite salir disparado). En general, la técnica es siempre huir. Escóndete entre las rocas para despistarle y perderle aunque sea durante unos instantes y, en cuanto te detecte de nuevo, huye con los movimientos de ráfaga. Cuando le veas de lejos, puedes intentar algún ataque de energía para mantenerle a raya, pero da prioridad a la huida. ●

FINAL FANTASY X

Los Eones Oscuros

✉ **Alberto Esteban (e-mail))**

Hola playmaniacos. Os quiero preguntar sobre el juego *Final Fantasy X*. Estoy intentado acabarlo al 100%, y me gustaría saber cuánta vida, más o menos, tienen todos los eones oscuros. Muchas gracias.
Vale, ésta es la lista de los eones con los puntos de salud de cada uno:
- **Valefor Oscuro:** 800.000
- **Ifrit Oscuro:** 1.400.000
- **Ixion Oscuro:** 1.200.000
- **Shiva Oscuro:** 1.100.000
- **Bahamot Oscuro:** 4.000.000
- **Yojimbo Oscuro:** 1.600.000
- **Ánima Oscuro:** 8.000.000
- **Hermanas Magus oscuras:** 2.000.000, 2.500.000 y 3.000.000 respectivamente.
- **Verdugo Final:** 12.000.000 (más 500.000 de sus brazos). ●

PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

Final Alternativo

✉ **John Felizzola (e-mail))**

Hola amigos. He oído que el juego *Prince of Persia: El Alma del Guerrero*, la segunda parte de la saga, tiene un final alternativo, y me gustaría saber cómo puedo verlo. Muchas gracias.
Efectivamente, la segunda aventura del Príncipe en PS2 tiene un final alternativo. Para verlo, tienes que conseguir las nueves mejoras de vida que hay ocultas por todos los escenarios del juego, ya que es la única manera de conseguir la espada de agua, que es la condición para ver el segundo final. Si no sabes dónde están las mejoras (o la espada)... ¡Vuelve a escribirnos! ●

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

- **Ver las coordenadas:**

En el menú de pausa, presiona esta combinación:
■, ▲, ●, ●, L1, ▲, ●, ●, ▲, ■.
Las coordenadas se verán en la parte inferior derecha de la pantalla. Vale tanto en el modo para un jugador y como en el multijugador.

STATE OF EMERGENCY 2

- **Truco maestro:**

En el menú de opciones, manten **L1** + **R1** e introduce:
●, ▲, ■, ●, ▲.
Ahora tendrás el 100% del juego con todo abierto.



THE SWORD OF ETHERIA

Pausa el juego en un combate e introduce estos códigos:
- **Armadura al máximo:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1, R1**.

La barra de la armadura de Rex se rellenará una vez.
- **Armadura vacía:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **R1, L1.**

TORINO 2006

- **Modo de dificultad Extrema:**

Obtén el récord en los 15 eventos que ofrece el juego.

TOURIST TROPHY

- **Cambiar el peso del corredor:**

Si has creado un corredor y no quieres empezar a correr hasta cambiar su peso, pulsa Start en la pantalla del Garaje y podrás hacerlo.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Ve a la pantalla del mapa (CompStat), mantén pulsado **L1 + R1** e introduce:
- **1000000$:** ■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
- **Superpoli:** ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ▲.
- **Munición:** ●, ■, ✖, ■, ■, ▲.
- **Juego Red Man:** ▲, ✖, ✖, ●, ▲.

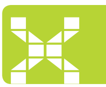


URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

PASSWORDS:
En el menú principal, pulsa esta combinación:
↑, ↑, ↓, ↓, ●, ↓, ↑, ●.
Activarás una opción nueva en el menú principal llamada “Cheats”. Entra e introduce estos siguientes códigos.
- **DANCINGFEET:** modo disco.
- **BURNERSREVENGE:** modo terror.
- **BURNINGBULLET:** las balas queman a los enemigos.
- **KEEPYOURHEAD:** sin cabezas.
- **ISEEYOU:** visión termal.
- **WHATWASTHAT:** activas voces graciosas.
- **FRYINGTIME:** ametralladora de largo alcance.
- **MINIFUN:** una minipistola sutituirá a la pistola normal.
- **ULTIMATEPOWER:** desbloqueas el rifle de asalto MK3 con granadas infinitas.
- **ZEROTOLERANCE:** MK4.
- **KEYTOTHECITY:** abres todos los niveles y emergencias.

URBAN REIGN

En la pantalla del título, pulsa:
- **Personajes:** R1, R2, ✖, ←, →, ■, ■, ■, ■, L1, ■, ▲, ●.
- **Armas:** L1, R1, ✖, ✖, ▲, R1, R1, ▲, ■, ✖, R1.



X-MEN III: EL VIDEOJUEGO OFICIAL

- **Archivos de la Sala de Peligro:**

Entra en la opción “Archivos de Cerebro” del menú principal y pulsa las siguientes combinaciones para desbloquear los retos de la Sala de Peligro.
- **Rondador Nocturno:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **Start.**
- **Lobezno:** ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, **Start.**
- **Hombre de Hielo:** →, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, **Start.**



ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

En el menú principal ve a “opciones”, a “identificador de jugador” e introduce:
- **1500 créditos:** $moneybags $
- **Desbloquear todo excepto la bicicleta Furia:** All Access

CARS

- **Desbloquear la pista bonus Speedway Reversed:**

En el menú principal, mantén L y pulsa:
✖, ■, ▲, ✖, ▲, ■.

DARKSTALKERS CHRONICLE

- **Lista de opciones EX:**

Mantén pulsado **L** mientras seleccionas el menú de opciones.
- **Desbloquear personajes:**
- **Shadow:** en el menú de selección de personajes, en la casilla de personaje aleatorio ponte sobre la “?”, aprieta el botón Start 5 veces y el botón de confirmar.
- **Marionette:** igual que antes, pero pulsa Start 7 veces.

DAXTER

- **Desbloqueables:** Consiguiendo Esferas Precursor a lo largo del juego podrás comprar extras.

Trailer E3 2005: 600 Esferas.
Diseños: 700 Esferas Precursor.
Animática de la Intro: 800.
Juego en desarrollo: 900.
Detrás de las cámaras: 1000.
- **Minijuegos:** Se desbloquean al conseguir una cantidad determinada de Esferas Precursor:

Matrix I: consigue 1 Esfera.
Braveheart: 100 Esferas.
El Señor de los Anillos I: 200.
Indiana Jones: 300.
Matrix II: 400 Esferas.
El Señor de los Anillos II: 500.
- **Recompensas:** Superando los minijuegos con medalla de oro podrás hacerte con objetos:

Sombrero de Indiana Jones: minijuego de Indiana Jones.
Calzoncillos: minijuego El Señor de los Anillos 2.
Pista de website A: Matrix I.
Pista de website B: Braveheart.
Pista de website C: minijuego El Señor de los Anillos I.
Pista de website D: minijuego Matrix II.

DEATH JR.

Pausa y manteniendo pulsados **L** y **R** pulsa:
- **Todas las armas:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●



» NBA BALLERS: REBOUND

Introduce estos códigos en la sección "phraseology":
- **Camiseta alternativa de Steve Francis:** RISING STAR
- **Allen Iverson grabando en el estudio:** THE ANSWER
- **Desbloquear el yate de Scottie Pippen:** NICE YACHT
- **Todas las camisetas alternativas, jugadores y películas:** NBA BALLERS TRUE PLAYA

• **Modo Dios:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲
• **Todas las mejoras:**
↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
• **Munición infinita:**
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

• **Empezar transformado:**
Cuando elijas a un personaje transformado, mantén R pulsado. Empezarás en ese estado y no tendrás que acumular poder para transformarte.
• **Minijuego Dragon Click:**
En el menú principal, después de superar el juego, pulsa el botón L y verás en el Radar Dragón las palabras "Dragon Click". Pulsa el botón R para empezar el minijuego. El objetivo es pulsar el botón R tantas veces como puedas.

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

Introduce estos passwords en la pantalla "Enter Code":
• **Abrir modo "Payout":** WGR
• **Abrir bolas personalizadas en el menú de opciones:** CKF
• **Inclinación opcional en el menú de opciones:** BZZ
• **Mesa de Playboy:** HEF

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Introduce estas combinaciones durante el juego:
• **Semáforos en verde:**
▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖.
• **Conducir sobre el agua:**
●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L.
• **Destruir todos los coches:**
L, L, ←, L, L, →, ✖, ■.
• **Armadura a tope:**
L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
• **Salud al máximo:**
L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
• **Conseguir 250.000 dólares:**
L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
• **El nivel de búsqueda no sube:**
L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●.
• **Bajar el nivel de búsqueda:**
L, R, ■, L, R, ▲, L, R.

LOS SIMS 2

• **¡Ataque alien!:**
En cualquier punto del juego, salva la partida y apaga la consola. Enciéndela y entra el menú del reloj para retrasar la hora. Cuando vuelvas a cargar el juego, habrás desbloqueado una escena de invasión alien.

MONSTER HUNTER FREEDOM

• **Escuela de entrenamiento:**
Desbloquea las misiones del nivel 2 y completa la misión "El gran Kut-Ku de la selva" y se abrirá la escuela. En ella podrás pelear contra el Kut-Ku con armas, armadura y objetos limitados. Cuando derrotes a otros monstruos poderosos, también estarán disponibles.

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

Para introducir estos trucos escribe el código, pulsa OK pero no confirmes, vuelve atrás.
ENTIRETY: 100% completo
MILESANDMILES: 1000000 millas conseguidas.

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca "Trucos" e introduce:
• **WARPULON:** niveles abiertos.
• **MYHERO:** todos los movimientos comprados.
• **POPPYCORN:** vídeos abiertos.
• **NERGETS:** salud infinita.
• **FILLMEUP:** telaraña infinita.

SPLINTER CELL ESSENTIALS

MISIONES EXTRA:
En la pantalla "Bonus Mission" mantén precionado Select y pulsa **L+R** el número de veces indicado en cada caso:
Heroin Refinery: 3 veces.
TV Free Indonesia: 6 veces.
Paris-Niza: 12 veces.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

• **Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):**
En el menú principal mantén pulsado **L** y, sin soltarlo, pulsa:
→, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.

WORMS: OPEN WARFARE

• **Restaurar salud:**
Pausa el juego, mantén **L** y **R** pulsados y a la vez introduce:
▲, ↓, ✖, ↑.

S.O.S. TRUCOS

SILENT HILL 2

Poniendo en hora el reloj

✉ **Ramón (e-mail)**



Hola playmaníacos. Necesito ayuda con un juego un poco antiguo, no sé si vosotros respondéis este tipo de consultas... El caso es que estoy atascado en el juego *Silent Hill 2*. No sé qué tengo que hacer en el edificio de apartamentos, ¿tiene que ver con el reloj de pared? Muchas gracias por vuestra ayuda.

No te preocupes: respondemos dudas de cualquier juego de PS2, sea del año que sea, además de dudas sobre juegos de PSP. Bueno, vamos con tu consulta: al entrar en el edificio, coge el mapa del lugar. En el apartamento 205 de la segunda planta, coge la linterna enganchada a un maniquí. Ya con la linterna en tu poder, registra bien la planta. Luego sube a la tercera. Tras unos barrotes, verás una llave. Al intentar cogerla, aparecerá Laura. En el apartamento 301 hay una pistola en un carro de la compra. Baja a la segunda planta: en el apartamento 208 encontrarás la llave del 202. En la habitación de este mismo apartamento conseguirás una llave de reloj. Vuelve a la habitación 202 y utiliza la llave en el reloj. Tienes que ponerle en hora: las 9:10. Ahora puedes empujar el reloj, pasar por la grieta que había detrás, y ya estarás en la segunda zona del bloque de apartamentos.



Kiryu Kazuma protagoniza esta historia de traiciones y turbios secretos, con la mafia japonesa como telón de fondo.

En las peleas usaremos armas de todo tipo. Podemos coger elementos del entorno, como bicicletas.

Yakuza

LA MAFIA JAPONESA TE ESPERA...

La vida del ex-yakuza Kazuma corre serio peligro. Tras estar 10 años en la cárcel por un crimen que no ha cometido, vuelve a la "familia" para comprobar que su novia ha desaparecido, que su mejor amigo le ha traicionado y que han desaparecido 10 billones de yenes... Perseguido por toda la yakuza y sin apenas aliados, deberá sobrevivir en los bajos fondos de Tokio e investigar para descubrir la verdad. Así será *Yakuza*, una variada aventura de acción estructurada en capítulos, en la que podremos "patear" libremente los barrios más chungos de la ciudad (realizando misiones principales y secundarias) y combatir contra todo tipo de gentuza. Las peleas se desarrollan en escenarios cerrados (interrumpiendo la acción), y para luchar contaremos con un sistema de combate muy completo, con múltiples combos y la opción de usar muchas armas. Pero lo que más nos ha gustado hasta el momento es la ambientación, digna de la mejor peli de yakuzas y que se apoya en un apartado técnico muy trabajado (aunque con cámaras prefijadas). En fin, que si quieres saber cómo se las gasta la mafia japonesa, el mes que viene tienes una cita ineludible con *Yakuza*.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Aunque no ofrezca tantas posibilidades como un *GTA*, su trama, su variado desarrollo y su ambientación nos han convencido.



Las peleas son muy importantes en la aventura. Se desarrollan en escenarios cerrados y el sistema de combate es completo e intuitivo.



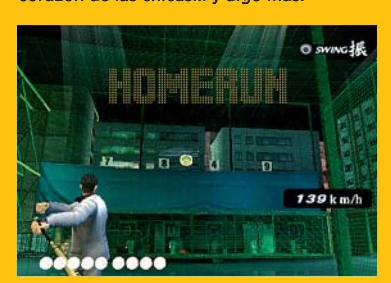
Pero no todo será pelear. También habrá que "patear" las calles y hablar con otros personajes en busca de pistas, información u objetos.

TAREAS SECUNDARIAS

Aunque no ofrece tantas posibilidades como *GTA San Andreas*, en *Yakuza* tendremos bastantes cosas que hacer fuera de la historia principal. Misiones secundarias que nos darán "pasta", minijuegos variados o la posibilidad de ligar o participar en peleas clandestinas son algunos ejemplos.



Elige la respuestas correctas para llegar al corazón de las chicas... y algo más.



Además de las misiones alternativas, habrá minijuegos, como este de béisbol.



La recreación de los bajos fondos de Tokio será espectacular, con su "fauna" y sus letreros de neón.



Con cada combate ganaremos experiencia. Con ella podremos mejorar a Kazuma y aprender nuevos combos.

SE PARECE A...



No da tanta libertad como *GTA*, pero sí podrás hacer misiones secundarias, ir al casino, ligar...



Ambos comparten ambientación barriobajera y su desarrollo y sistema de combate son parecidos.

Yakuza es una aventura de acción que te cautivará por su lograda ambientación, su variado desarrollo y su argumento adulto.



Para recuperar las energías, nada como una buena hamburguesa.

PS2 | MAJESCO | AVENTURA | AGOSTO

Jaws Unleashed

EL **DEPREDADOR** ACUÁTICO MÁS PERFECTO

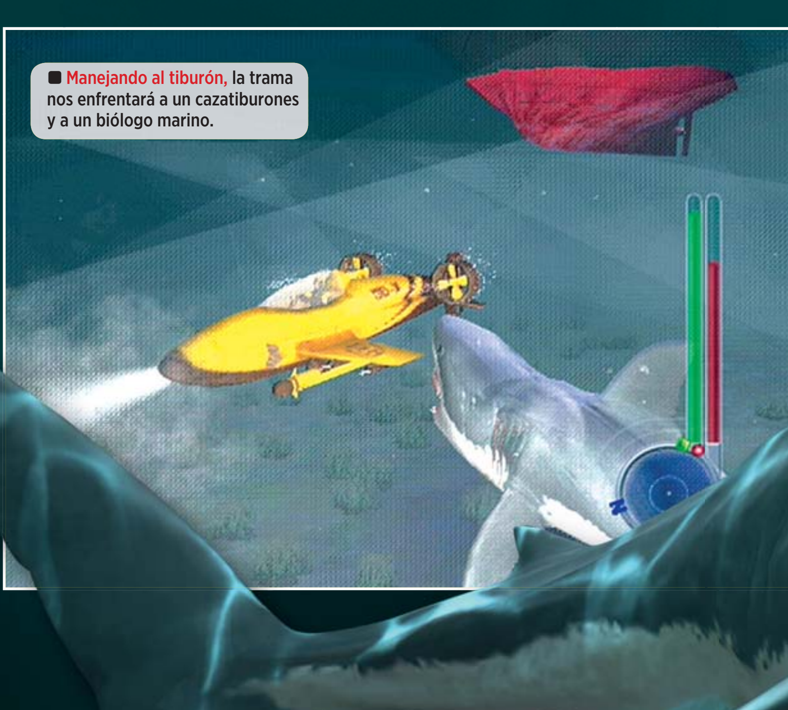
Un enorme tiburón blanco asola de nuevo las costas de Amity Island sembrando el pánico entre los turistas, pero… ¿tendremos que enfrentarnos a él? No, ya que, en esta ocasión… ¡nosotros seremos el tiburón! Los creadores de *Ecco the Dolphin* se pasan al "lado oscuro" de la naturaleza marina y, tomando como base la famosa película de Steven Spielberg "Tiburón", nos presentarán una peculiar aventura en la que, manejando al enorme y voraz escualo, tendremos que acabar con los residuos y desechos que la industria de la zona está soltando en el mar, librarnos de un biólogo marino y un cazatiburones que van tras nosotros y, claro está, comernos a unos cuantos bañistas de paso. Además del modo principal de juego, también podremos recorrer libremente el enorme mapeado marítimo a nuestro antojo, disfrutar de más de 30 retos contrarreloj, como arrastrar botes, comernos bañistas, etc., encontrar objetos ocultos y mejorar las habilidades y movimientos de nuestro escualo para hacerlo más efectivo aún. Atentos veraneantes, mirad bien antes de meteros en el mar… por si acaso.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Ser el "malo" de la peli y convertirnos en un tiburón hambriento de bañistas puede ser realmente divertido. Promete.



También tendremos que hacer frente a otros peligros marinos: orcas, pulpos…



Manejando al tiburón, la trama nos enfrentará a un cazatiburones y a un biólogo marino.

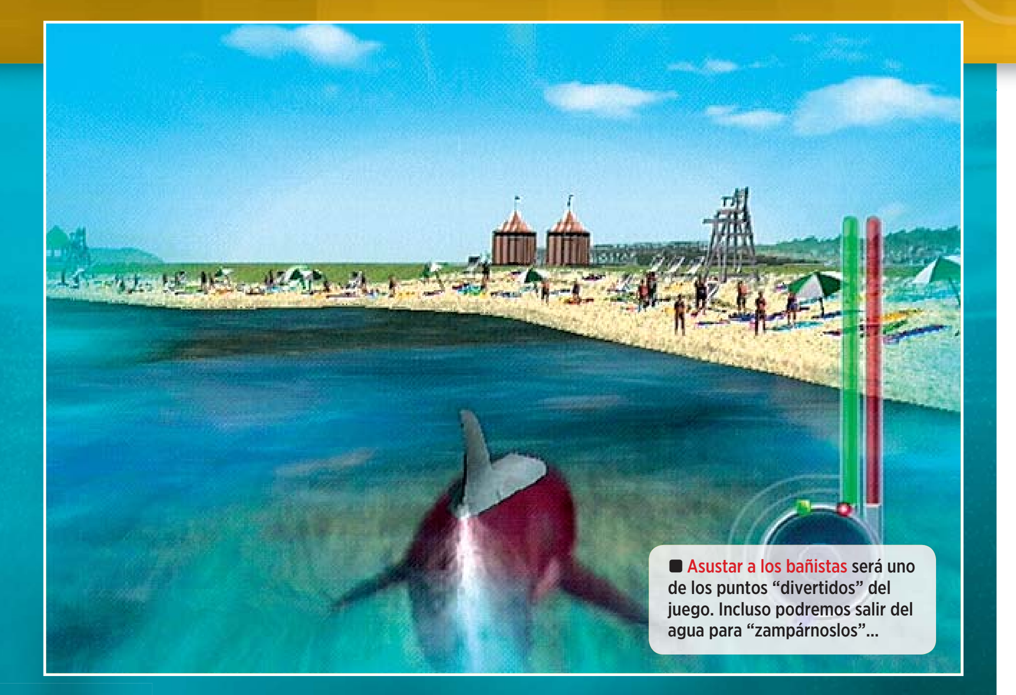
» SE PARECE A…

ECCO THE DOLPHIN

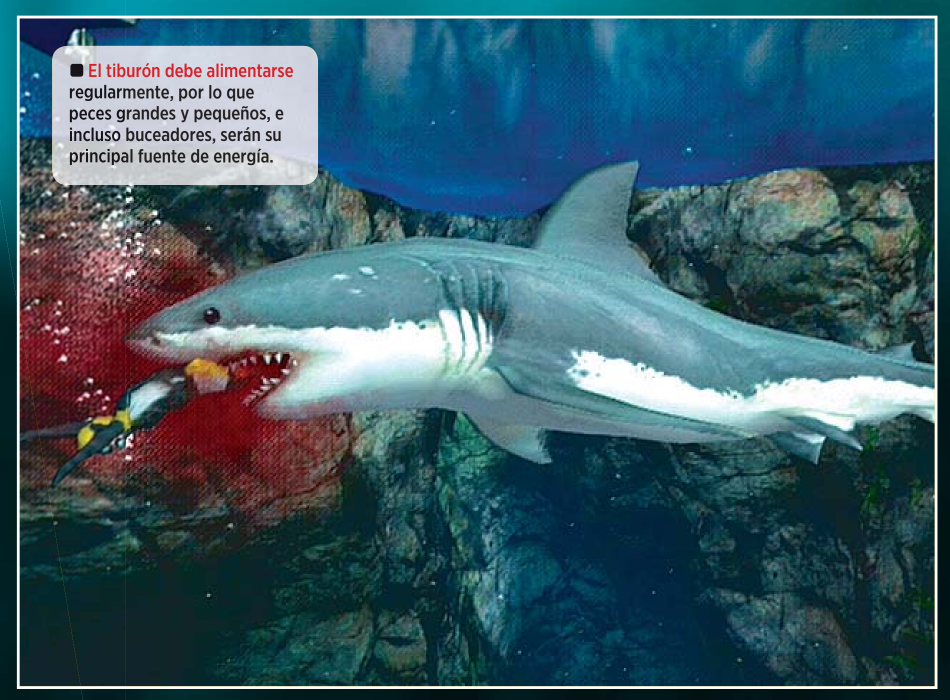
Son sus mismos creadores y se nota en la belleza marina y en algunas de las misiones a cumplir.

DESTROY ALL HUMANS!

El "héroe" también se dedica a hacer la puñeta a la humanidad, podemos movernos libremente…

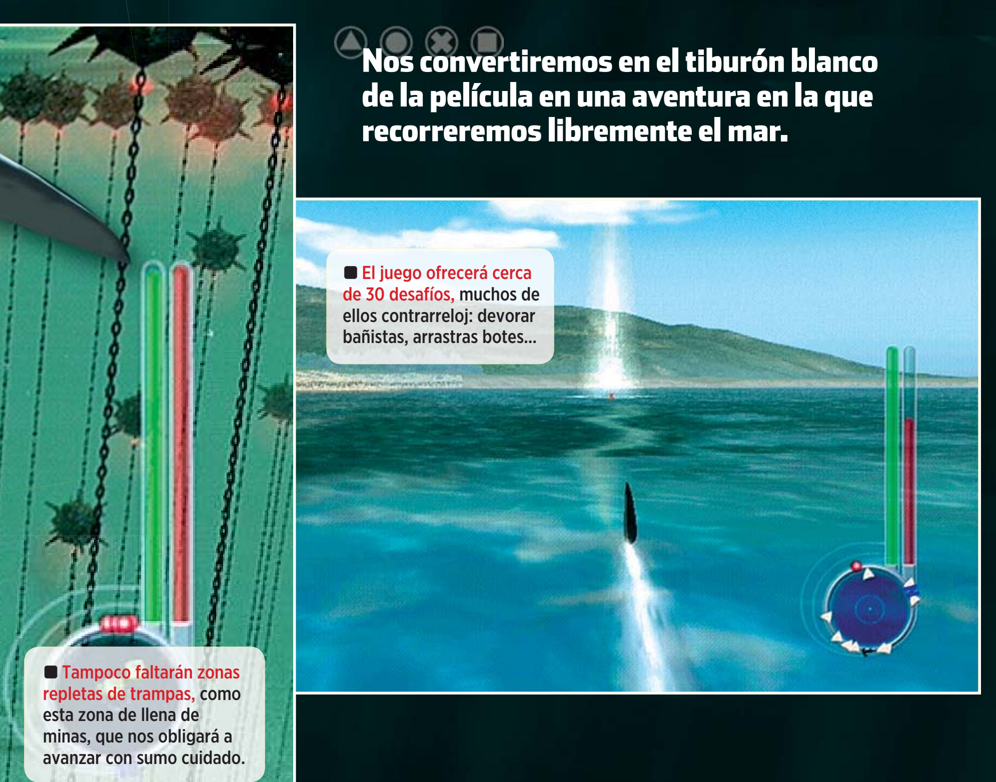


■ Asustar a los bañistas será uno de los puntos "divertidos" del juego. Incluso podremos salir del agua para "zampárnoslos"...



■ El tiburón debe alimentarse regularmente, por lo que peces grandes y pequeños, e incluso buceadores, serán su principal fuente de energía.

Nos convertiremos en el tiburón blanco de la película en una aventura en la que recorreremos libremente el mar.



■ El juego ofrecerá cerca de 30 desafíos, muchos de ellos contrarreloj: devorar bañistas, arrastras botes...

■ Tampoco faltarán zonas repletas de trampas, como esta zona de llena de minas, que nos obligará a avanzar con sumo cuidado.

PS2 | KONAMI | ROL | OTOÑO

Suikoden V

EL ÚLTIMO CAPÍTULO DE UNA SAGA **ÉPICA**

Más vale tarde que nunca. Al menos eso es lo que han debido de pensar en Konami, ya que, aunque esta quinta entrega de la famosa saga de rol salió hace más de un año en Japón, finalmente verá este otoño la luz en Europa. En esta nueva aventura, viajaremos por el mundo de Farlena en busca de la mítica Runa Solar con la que poner fin a un mal que está asolando el mundo. Para ello, recorreremos escenarios tridimensionales reclutando a diferentes personajes, todos con habilidades únicas, que nos acompañarán en nuestra búsqueda ¡y hay hasta 108 diferentes! Y como en todo juego de rol por turnos, podremos elegir la formación de nuestro equipo (hasta 6 personajes podrán elegirse a la vez), a quién y cómo atacar durante los combates aleatorios, mejorar nuestras armas y habilidades con los puntos de experiencia ganados en combate y disfrutar de divertidos minijuegos con los que ganar nuevos objetos y armas.

» SE PARECE A... **SUIKODEN IV**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *Suikoden V* nos invitará a una fantástica búsqueda de la Runa Solar para salvar al mundo de Farlena del mal que lo asola. Y no estaremos solos.



■ Los combates serán por turnos, aunque antes podremos decirle a cada personaje qué hacer.

PSP | SONY | LUCHA | SEPTIEMBRE

Tekken Dark Resurrection

CÓMO ALGO TAN **GRANDE** PUEDE SER A LA VEZ TAN **PEQUEÑO**

Las mejores sagas de PS2 siguen saltando, lenta pero progresivamente, a PSP… Y *Tekken* no es una excepción. Para su debut portátil, Namco Bandai está consiguiendo unos resultados asombrosos, que sin duda van a estar a la par de lo visto en PS2.
Dark Resurrection es básicamente una puesta al día de *Tekken 5*, con dos luchadores nuevos, más escenarios y reajustes en la dificultad, que apareció en los salones recreativos japoneses a finales de 2005. Por suerte, esta adaptación para PSP irá más allá y ofrecerá otras muchas novedades: un modo Tekken Dojo en el que pelearemos contra rivales cada vez más fuertes y desbloquearemos cientos de objetos con los que personalizar a los luchadores, fluidas peleas vía Wi-Fi para dos jugadores, modo Historia, un minijuego de bolos… Y todo esto, ofreciendo además los 34 luchadores más importantes de la saga, manteniendo intacto el profundo sistema de combate y poniendo en pantalla unos gráficos de verdadero infarto, que supondrán el inicio de una nueva generación de juegos para PSP. Sin duda, un título llamado a convertirse en el nuevo rey de la lucha portátil 3D.

…RA IMPRESIÓN: EXCELENTE
No tendrá nada que envidiar a los *Tekken* de PS2: gráficos, control… todo alcanzará un nivel muy, muy alto.



Tekken Dark Resurrection es una puesta al día de Tekken 5, con nuevos luchadores, escenarios y modos de juego. Eso sí, verlo en movimiento en la portátil impresiona por su calidad…



Entre las novedades, no faltarán piques Wi-Fi, nuevos modos de juego…

Todos los luchadores cuentan con el catálogo de golpes visto en las distintas entregas de PS2, al que se sumarán nuevas técnicas y novedades.

SE PARECE A…



TEKKEN 5 (PS2)
Es el juego en el que se basa, pero lo mejorará con nuevos modos de juego, escenarios, dos personajes inéditos en la saga…



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI
Ha sido uno de los primeros juegos de lucha 3D imprescindibles de la consola, y coinciden al ofrecer unos intensos combates.



■ En Tekken Dojo nos mediremos con rivales de dificultad creciente y desbloqueamos ítems para personalizar a nuestro luchador.







■ Por su elevada calidad técnica, *TDR* va a inaugurar una nueva generación de juegos para PSP. Ver para creer.

Por calidad técnica, modos de juego, número de luchadores y capacidad para divertir, este *Tekken* promete ser mejor que los vistos en PS2.



■ El plantel de luchadores ofrecerá la friolera de 34 personajes distintos.

PSP | KONAMI | CÓMIC DIGITAL | SEPTIEMBRE

Metal Gear Solid
Digital Graphic Novel

NIÑO, DEJA DE JUGAR Y **LEE UN POCO**

Como bien indica el subtítulo de este UMD, no se tratará de un juego, sino de la versión digital de la novela gráfica "Metal Gear Solid", que se puso a la venta en mayo de 2005 en España. Este "cómic" narra los hechos del primer *Metal Gear Solid,* lanzado en PSone, y los presenta con una estética muy artística... que ahora recupera esta versión digital. Las viñetas son idénticas a las de la versión impresa, pero ahora ofrecerán música de fondo, elementos animados (onomatopeyas, zooms, temblores...) y otras novedades interactivas, como poder "inspeccionar" las viñetas. De hecho, algunas esconderán información que luego podremos relacionar con la otros personajes y hechos, para comprender plenamente toda la profundidad de la saga *Metal Gear*. Por eso, tanto si jugaste como si no la aventura original, es una oportunidad para sumergirte de nuevo en su apasionante universo.

» SE PARECE A... --
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



■ Esta novela gráfica digital nos cuenta los hechos del primer *Metal Gear Solid*, desde una perspectiva muy artística y vistosa.





■ Podemos releer cualquier parte en cualquier momento, marcar páginas...

PSP | CAPCOM | ACCIÓN | 8 DE SEPTIEMBRE

Ultimate Ghost'n Goblins

EL CABALLERO DE BRILLANTE ARMADURA, DE NUEVO AL RESCATE

Érase una vez un caballero de reluciente armadura que arriesgó el "pellejo" para salvar a su princesa de las garras de los monstruos. Su nombre era Sir Arthur y fue el protagonista de *Ghost'n Goblins*, uno de los arcades más clásicos de la historia. Ahora, 21 años después del original, Capcom revisa esta preciada joya, manteniendo la esencia del clásico y mejorándolo con muchas novedades.
Así pues, y aunque *Ultimate Ghost'n Goblins* es en 3D, el desarrollo sigue siendo lateral. Nuestro objetivo tampoco ha cambiado: controlando a Sir Arthur habrá que atravesar un montón de niveles plagados de enemigos, saltos y todo tipo de diabólicas trampas en busca de la princesa. Lo bueno es que en esta versión contaremos con un montón de armas (nuevas y viejas), varios tipos de armadura (más resistentes), magias y escudos, que harán nuestro rescate algo más fácil. Además, ahora ganaremos nuevas habilidades al avanzar (como el doble salto), y podremos retroceder para llegar a zonas que eran inaccesibles de primeras.
El resultado es un desarrollo intenso y divertido como pocos, que pica sin llegar a desesperar y que seguro que gustará tanto a los fans del original como a los que no conocieron ninguna de las sucesivas versiones de este clásico entre clásicos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Todo un clásico que vuelve conservando su vibrante y divertidísimo desarrollo y con novedades que lo mejoran todavía más.



Superar niveles plagados de monstruos, evitando trampas y saltando en el momento justo es lo que debemos hacer para salvar a nuestra princesa. Es fácil decirlo, pero hacerlo no tanto...



PUNTOS 37901

Si los enemigos nos alcanzan, nos dejarán literalmente en "calzones". Pero eso no es lo peor: nos pueden transformar en pato, en saltamontes...

» SE PARECE A...


MEDIEVIL
Aunque *Medievil* tiene desarrollo 3D, comparten ambientación "fantástico-caballeresca", humor negro y un desarrollo similar.


CAPCOM CLASSICS COLLECTION
En PSP y en PS2 hay antologías de los clásicos de Capcom. El original *Ghost´n Goblins* está en el primer *Capcom Classic Collection* de PS2.

■ Entre las novedades de *Ultimate Ghost´n Goblins* habrá nuevas armas y armaduras, distintos escudos y poderosas magias.

■ Los enemigos finales son de lo mejor del juego. Enormes y difíciles de batir, habrá que emplearse a fondo.

Ultimate Ghost'n Goblins **combina la esencia del original con acertadas novedades. El resultado es un desarrollo intenso y divertido como pocos.**

■ Otra novedad es la capacidad de ganar habilidades nuevas a medida que avancemos en el juego, como el útil salto doble.

PS2 Y PSP | SONY | HABILIDAD | SEPTIEMBRE

B-Boy

EL NUEVO REY DE LA **PISTA DE BAILE**

Juegos de baile en consola hemos visto unos cuantos, como la saga *Dancing Stage,* pero ninguno se había centrado hasta ahora en el breakdance. Esta disciplina, que es una de las más vistosas, va a ser la protagonista en *B-Boy*, título en el que nos convertiremos precisamente en eso, en un B-Boy (así es como se llama a los bailarines de Breakdance). De este modo, en el modo Carrera nuestro objetivo será convertirnos en el número 1 y deberemos enfrentarnos a otros B-Boys, aprender nuevos movimientos, crear mejores coreografías, mejorar nuestro aspecto con nuevas prendas... La mecánica en todos los bailes será similar, y muy parecida a la de otros juegos de baile y habilidad: introduciremos combinaciones de botones y direcciones para realizar los pasos, tendremos que combinarlos para conseguir puntuaciones mayores... Junto con su pegadiza banda sonora destacará el modelado y animaciones de los bailarines. Promete.

» SE PARECE A... --
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Como un B-Boy, tendremos que “enfrentarnos” a otros bailarines, y realizar pasos y coreografías más depuradas que las de nuestro rival.



■ Las versiones de PS2 y PSP serán prácticamente idénticas en gráficos, opciones...



Elige tu banda y lucha contra las otras por el control de Londres, en un desarrollo que se compone de casi 60 misiones al estilo *GTA*.











Las misiones mezclan acción y conducción. Además, podremos dar órdenes a los aliados y alternar su control.

PSP | SONY | ACCIÓN/CONDUCCIÓN | SEPTIEMBRE

Gangs of London

LA GUERRA DE BANDAS SE DESATA EN LONDRES

Los creadores de la saga *The Getaway* nos van a ofrecer otro derroche de acción ambientado en las calles de Londres, pero esta vez en PSP. En *Gangs of London* deberemos elegir una banda y enfrentarnos contra el resto, en una dura pugna por dominar las calles y tomar el control de todo tipo de negocios turbios. Habrá cerca de 60 misiones al más puro estilo *GTA* (es decir, combinando acción y conducción), aunque algo más cortas. Además, muchas tendrán un toque táctico, ya que podremos dar órdenes a nuestros acompañantes e incluso alternar el control entre los diversos miembros de la banda. Pero lo mejor será la cantidad de modos de juego alternativos que ofrece, como conducir libremente por la ciudad realizando tareas secundarias (misiones de taxista, etc.), el modo Turista (en el que fotografiaremos lugares famosos), el "pub" (con mini-juegos como billar o dardos) o un modo multijugador en el que, jugando por turnos y usando cartas, hay que conquistar la ciudad.

En cuanto al apartado técnico, no está mal aunque hay ciertos detalles, como las animaciones, que pueden y deben mejorarse. Eso sí, si te gustan los juegos estilo *GTA*, no le pierdas la pista.

» SE PARECE A... GTA LIBERTY CITY STORIES
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Acción y conducción al estilo *GTA* por las calles de Londres y con variados modos de juego. Técnicamente debe mejorar.



Regalamos 10 Juegos F1 06

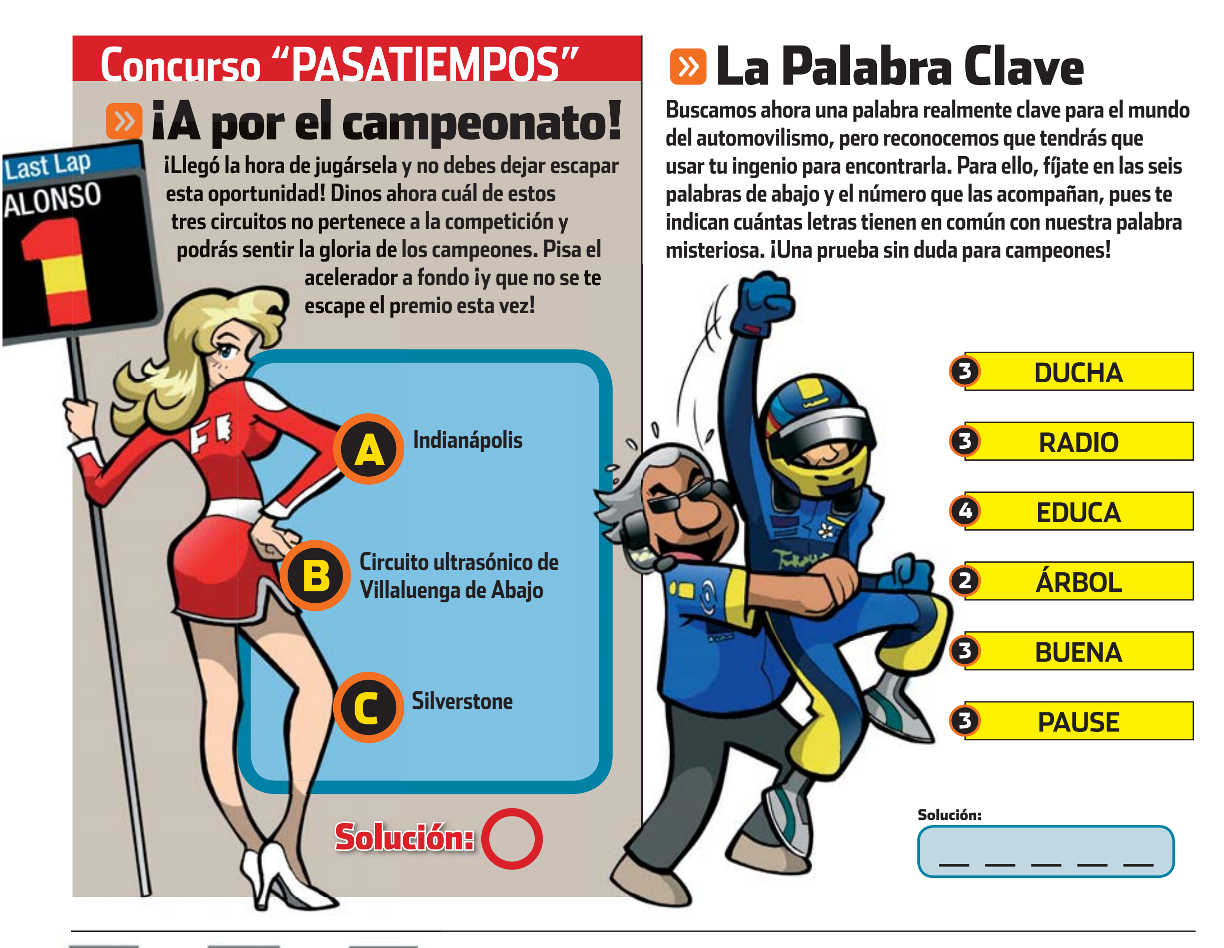
¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo:
Play91 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play91 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de julio de 2006 al 16 de agosto de 2006.

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play91 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *F1 06* para PS2 que Sony y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.



Concurso "PASATIEMPOS"

¡A por el campeonato!

¡Llegó la hora de jugársela y no debes dejar escapar esta oportunidad! Dinos cuál de estos tres circuitos no pertenece a la competición y podrás sentir la gloria de los campeones. Pisa el acelerador a fondo ¡y que no se te escape el premio esta vez!

A Indianápolis

B Circuito ultrasónico de Villaluenga de Abajo

C Silverstone

Solución:

La Palabra Clave

Buscamos ahora una palabra realmente clave para el mundo del automovilismo, pero reconocemos que tendrás que usar tu ingenio para encontrarla. Para ello, fíjate en las seis palabras de abajo y el número que las acompañan, pues te indican cuántas letras tienen en común con nuestra palabra misteriosa. ¡Una prueba sin duda para campeones!

3	DUCHA
3	RADIO
4	EDUCA
2	ÁRBOL
3	BUENA
3	PAUSE

Solución: _ _ _ _ _

Humor









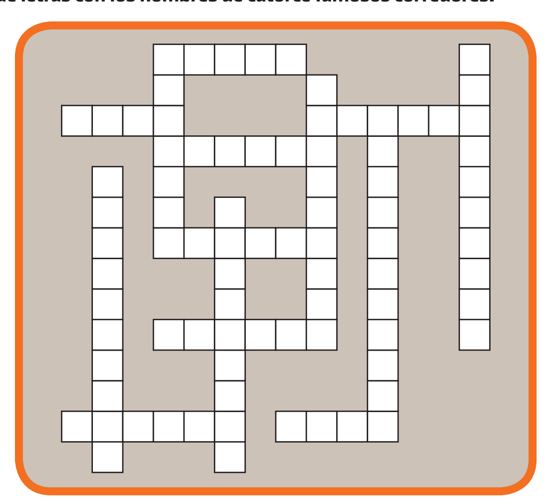
Vaya equipazo!



Después de seguir carrera tras carrera al campeonato de Fórmula 1, te serán familiares los nombres de los mejores pilotos de las escuderías. Así no tendrás problemas para rellenar nuestra cruzada de letras con los nombres de catorce famosos corredores.



Nombres:
Button
Klien
Sato
Trulli
Alonso
Barrichello
Fisichella
Massa
Raikkonen
Schumacher
Albers
Coulthard
Montoya
Webber



GANADORES

Lote: Mando Limo + Juego *Dragon Quest* + llavero + Libreta (PM Nº 89)

Arantzazu Almodóvar .... Alicante
Francisco Bedia Monge .... Cantabria
Martyna Brodowska Gondek .... Castellón
Pepe Sánchez Balonga .... Huelva
Olegario Pérez Moreno .... Sevilla

Juego *Dragon Quest* + Llavero + libreta (PM Nº 89)

Ulises Martínez .... Alicante
Francisco Andrades Delgado .... Cádiz
Carlos Carrión Núñez de Arenas .... Ciudad Real
Jon Barrenetxea .... Guipúzcoa
Benjamín Méndez Parada .... La Coruña
Julián Calvo .... Madrid
Borja Giradles .... Pontevedra
Jesús Garrido .... Toledo
Guillermo Sánchez .... Toledo
José María Colias .... Valladolid

Juego *Tomb Raider Legend* (PM Nº 89)

Pepa Sala Serra .... Alicante
David López López .... Barcelona
Helena Vallverdú Pages .... Barcelona
Néstor Ibarrondo .... Bizkaia
Abel Nieto Martín .... Cáceres
Kevin Vivo .... Ciudad Real
Ana Vilchez Sánchez .... Granada
Alejandro Santamaría Salcedo .... Madrid
Isidro Fernández Muñoz .... Sevilla
Mikel Casares .... Vizcaya

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Mercedes López, Sonia Ortega, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Daniel Lara, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ªPlanta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ªPlanta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2006

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

axel springer

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **14** DE AGOSTO

Te lo contamos todo sobre la última aventura de Sam Fisher en PS2... O lo que es lo mismo, la primera en PS3. No te pierdas hasta dónde puede llegar un Agente Doble en la nueva generación...

» REPORTAJE
SPLINTER CELL AGENTE DOBLE

» ESPECIAL
LOS MEJORES JUEGOS PARA ESTAS NAVIDADES

El mes que viene os adelantaremos toda la información sobre los bombazos de estas Navidades, desde *FIFA 07* a *Medal of Honor Airborne, Naruto,* pasando por *Scarface, Eragon, Just Cause...* Prepárate para descubrir los juegos que harán historia...

» COMPARATIVA
JUEGOS PARA EYETOY

Si este verano quieres hacer un poco de ejercicio con tu PS2, no te pierdas estas comparativa, donde analizaremos todos los juegos disponibles para la cámara EyeToy.

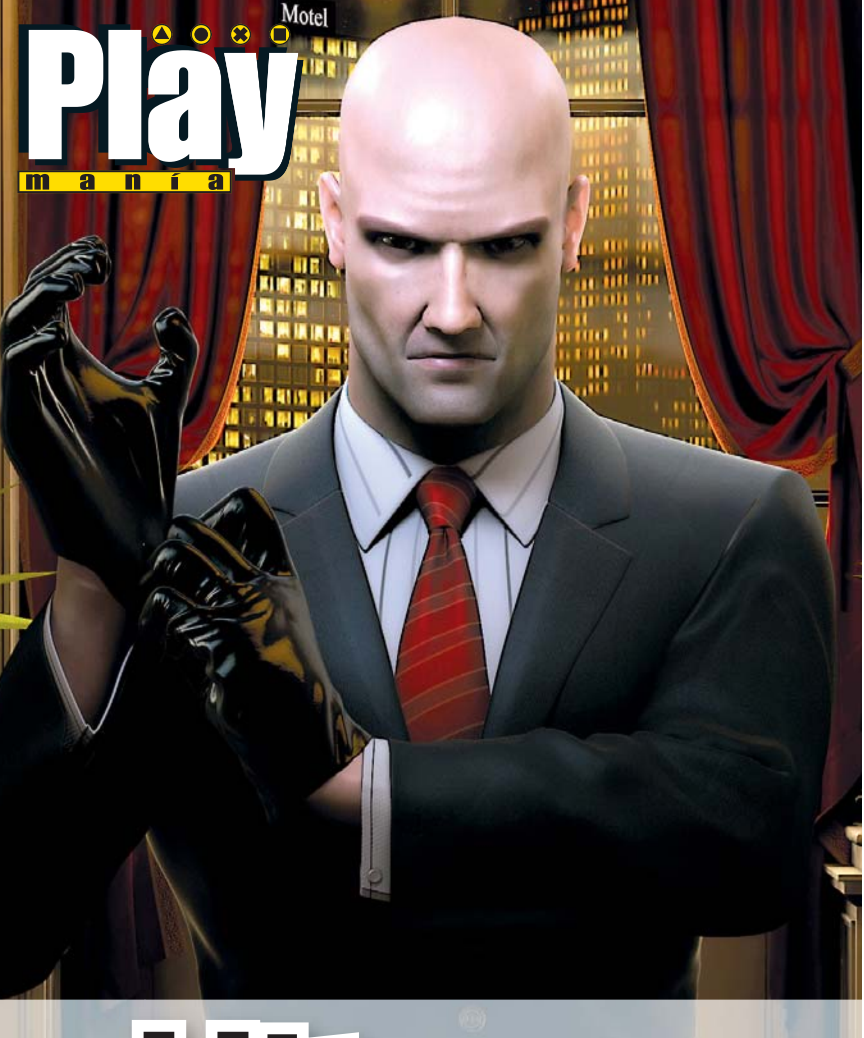
EyeToy Play 3
Rhytmic Star
EyeToy Kinetic
EyeToy: Antigrav
Disney Move
Sega Superstars
EyeToy: Chat...

» GUÍAS Y TRUCOS
SOLUCIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS PS2

No te pierdas nuestras guías del mes que viene: ***F-1'06, Forbidden Siren 2, Super Dragon Ball Z***... Y trucos para los últimos juegos de PS2 y PSP.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 56



Hitman
Blood Money

Objetivos • Armas • Consejos • Alternativas

El Agente 47 se enfrenta a la misión más peligrosa de su vida. Nunca había tenido tanta libertad para actuar, pero tampoco se había enfrentado con tantas posibilidades de fracasar... Menos mal que estamos nosotros aquí...



INICIO Y CONSEJOS


1


2

Una nueva entrega de las aventuras del Agente 47 y en esta ocasión las oportunidades se multiplican. En cada una de las misiones, **habrá multitud de formas de acometer cada uno de los objetivos**. Son tantos que es imposible cubrirlos todos desde una guía de este tipo, por lo que **nosotros hemos optado por explicar la forma más sencilla** o rápida. Eso no quita para que tú mismo puedas encontrar otras posibilidades, métodos y rutas 1. Por eso debes tomarte nuestras indicaciones como meras recomendaciones sobre la forma de actuar, pero no la "única y absoluta verdad". Dicho esto, pasamos a darte algunos consejos de "asesino de guante blanco":

• **Camina con tranquilidad.** La gente normal no va corriendo por la calle, por lo que levantarás más sospechas de las deseables.

• **Antes de cada misión, debes escoger el "material"** más adecuado. No te pases, pues en casi todas las misiones tendrás que pasar por algún registro y tus armas serán confiscadas 2.

• **Los disfraces son tu mejor arma.** Busca los más adecuados y podrás moverte con más libertad por los distintos escenarios.

• **Observa la reacción de la gente de tu alrededor** ante tu presencia y sabrás si estás haciendo algo mal (estás en el lugar equivocado o el disfraz no es el mejor posible).

• **Usa el mapa en todo momento,** será tu mejor aliado. No sólo muestra la localización exacta de tus objetivos, sino también la de la salida y de todos los puntos de interés (cajas de fusibles, puntos para colocar bombas, escaleras...). No dejes de consultarlo 3.

• **Sigue a tus víctimas a una distancia prudente** o llamarás su atención. Y acércate a ellas en completo silencio.

• **Procura usar armas "limpias"** como el cable o las inyecciones para acabar con tus obstáculos. De este modo evitarás sospechosas manchas de sangre en el suelo.

• **Muchas de las acciones deben ser realizadas en un momento concreto** y, que a veces, no se repite. No te entre-



3

tengas demasiado y mantente alerta a los diferentes eventos que se te van anunciando 4.

• **Salva la partida siempre después de lograr cada uno de los objetivos que te marquen.** Este juego se basa bastante en "prueba y error" por lo que te vendrá muy bien 5.





00 ARMAS Y MEJORAS





A tu disposición habrá una gran variedad de armas, tanto de fuego como blancas. Además, en las distintas misiones podrás hacerte con un montón de nuevas pistolas, rifles, escopetas... 1. Ahora, te damos unas pequeñas explicaciones de lo que tendrás disponible desde el principio:

• **Silverball:** será la que más uses, por su **reducido tamaño y gran manejabilidad**. Las mejores actualizaciones son las que tienen que ver con los silenciadores y la mirilla láser. Una de las obligatorias 2.

• **Rifle de Asalto:** ideal para entrar "a saco". Son muy útiles las actualizaciones de munición más contundente y de incremento de la cadencia de tiro.

• **Escopeta:** no la usarás demasiado. Su **potencia es descomunal**, pero no poder ocultarla dificulta su uso. Incrementa primero su capacidad de daño, para luego centrarte en velocidad 3.

• **M-16:** una ametralladora estupenda, pero poco útil por ser demasiado "llamativa". Da prioridad al incremento de capacidad de los cargadores.

• **W2000:** una maravilla de la precisión. El uso del maletín te permitirá **llevarla contigo sin levantar sospechas**. Lo malo es que **su cadencia de tiro es más bien horrible**. Mejora su estructura, silenciadores y mirillas 4.

• **Varios:** de entre los artilugios "de bolsillo" que puedes llevar son especialmente importantes las **inyecciones de adrenalina y analgésicos**. La mejora del detonador y poder llevar dos minas te será muy útil. Por último, **el chaleco antibalas** te ayudará en las últimas misiones 5.







01 LA MUERTE DEL SNOWMAN





OBJETIVOS:
- **Mata a Joseph Clarence**
- **Escapa**

Camina por el muelle hasta la entrada del **parque de atracciones**. Mientras te dan detalles sobre tu objetivo, acércate a la verja de entrada. Una escena te dará una idea de la delicadeza del Agente 47 1. Cruza la puerta de la izquierda y camina silenciosamente hasta la del otro extremo.

Como puedes ver por el ventanal, hay dos tipos charlando en el lado derecho. Abre la puerta y **lanza una moneda** frente a ti para atraer su atención. **Espera agazapado con el cable** en la mano y, cuando estén de espaldas a ti, ataca al que esté más cerca 2. El otro te verá y sacará su arma para dejarte como un colador. **Tienes entonces dos opciones:** ir a por él y tumbarlo a base de golpes o coger la pistola del que acabas de liquidar y usarla para matar a su compañero 3. Sea como sea, coge sus **pistolas** y entra en el teatro por la puerta del fondo a la izquierda.

Al fondo de esta enorme estancia puedes ver a otro matón torturando a un tipo con una venda en los ojos. Acércate a él con sigilo y el **cable en la mano** y liquídalo de forma silenciosa 4. A la derecha podrás ver una **reja rojiza** por la que escalar hasta la pasarela de arriba. Asciende por ella y luego salta hasta la habitación del fondo por encima de la barandilla. Antes de abrir la puerta de la izquierda, hazte con la **escopeta** que hay apoyada en un rincón.

Entra por sorpresa y dispara rápidamente a los dos tipos que jugaban a las cartas 5. **Esconde los cuerpos** en los dos baúles que hay en la habitación 6 y **escóndete** rápidamente en el armario del rincón. Enseguida aparecerá un tipo con bata blanca atraído por los disparos. Sal en silencio y acaba con él







CUIDADO CON...



No te entusiasmes al encontrar la escopeta una vez te pones la bata blanca. Si cruzas la siguiente puerta con ella en la mano, te freirán a tiros.

Al poner la bomba, aléjate lo suficiente, incluso saliendo por la ventana, o la explosión acabará contigo.



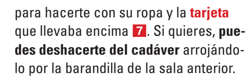


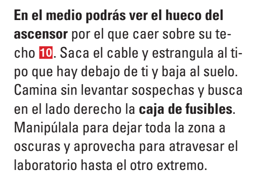




para hacerte con su ropa y la **tarjeta** que llevaba encima 7. Si quieres, **puedes deshacerte del cadáver** arrojándolo por la barandilla de la sala anterior.

Continúa por la siguiente puerta (deja antes la escopeta en el suelo) y aparecerás en la pasarela superior de una amplia y muy vigilada estancia. Camina despacio hasta el fondo y entra en la sala de la izquierda. En el suelo hay una **caja de bicarbonato** que te servirá para ocultar alguna de tus armas de fuego 8. Vuelve al pasillo y continúa caminando hasta la sala de control, al fondo. El tipo que la vigila **te registrará y quitará todas las armas de fuego** que lleves encima, menos la que va oculta en la caja. Entrégale lo que pide y cruza la puerta. Luego deja la caja en el suelo y recupera tu arma 9.





En el medio podrás ver el hueco del ascensor por el que caer sobre su techo 10. Saca el cable y estrangula al tipo que hay debajo de ti y baja al suelo. Camina sin levantar sospechas y busca en el lado derecho la **caja de fusibles**. Manipúlala para dejar toda la zona a oscuras y aprovecha para atravesar el laboratorio hasta el otro extremo.

Entra en los servicios y coge como rehén al tipo que hay de espaldas a ti 11. Avanza unos metros y darás con otros tres indeseables sentados alrededor de una mesa. **Aprovecha el escudo humano que tienes para liquidarlos** a todos sin problemas y luego deshazte del rehén. Date media vuelta porque es muy posible que aparezcan desde el laboratorio algún matón que otro 12.

Una vez esté todo en calma, coge la **TMP** de las manos de uno de los cadáveres y sube las escaleras de la derecha. En lo alto encontrarás un maletín con una bonita **Dragunov**. Sácala de su envoltorio y asómate a la ventana. **Debes liquidar a tres tipos** para luego poder escapar con cierta seguridad. Uno está en el tejado del edificio del fondo 13, otro caminando por la calle y el último en la noria de la derecha. Una vez los liquides, retrocede un par de metros y cruza la puerta que hay en el lado izquierdo.









Baja por la pasarela al suelo y busca la oficina en el extremo contrario de la plazoleta. Entra y sube un poco la escalera. Hay un tipo charlando con una chica. Puedes esperar a que ella se vaya y liquidarlo con el cable o entrar a lo salvaje pistola en mano 14. Elijas lo que elijas, entra en el despacho y, tras cumplir el deseo de tu cliente, acaba con **Clarence** 15. Sal por la ventana y coge de la caja ICA de la pasarela una **mina RU.AP** y el **detonador**. Entra al edificio por la ventana del fondo. En la derecha verás **la cuerda que sostiene la lámpara**. Coloca en ella la mina, retírate y hazla detonar 16. La lámpara caerá sobre los narcos. Baja allí y abandona el lugar por la puerta de la esquina.


14


15


16

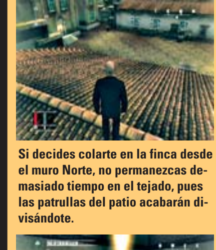
02 ¡CHIN-CHIN!

OBJETIVOS:
- **Matar a Fernando Delgado**
- **Matar a Manuel Delgado**
- **Escapar**

Nada más empezar, **gira a la derecha y sigue al guardia** que patrulla por ese lado del muro de la Hacienda. Para eliminarlo **tienes dos opciones**. Puedes seguirlo tranquilamente hasta que llegue a la esquina del fondo y allí estrangularlo; o soltar el maletín en el suelo, separarte de él y, cuando se dé la vuelta mosqueado para examinarlo, sorprenderlo por la espalda 1. Lo hagas como lo hagas, debes **tirar el cuerpo por la barandilla** que hay al fondo de la explanada, al río que discurre debajo de ti. Oculta el maletín en un lugar seguro y **coge su ropa** y **escopeta** 2.

Ve hacia la esquina del fondo y coge algo de munición de encima de una silla, para luego entrar por la puerta cercana. Usa el mapa para asegurarte de que ningún otro guardia va a entrar a la zona y luego **súbete a las cajas de madera** para saltar por encima del muro hasta otro patio 3. Unos 15 metros más adelante y tras la esquina hay un guardia, al que le acompaña otro más al fondo. Por suerte, este último desaparece a intervalos en el interior de la mansión, dejándote unos instantes para encargarte de su compañero 4. Espera a que el ingenuo se quede "sopa" y usa la pistola con silenciador para liquidarlo de un solo disparo 5. **Agarra el cuerpo y arrástralo para dejarlo oculto** tras la pequeña fuente de tu derecha. Será suficiente para que cuando vuelva su compañero no vea el cuerpo. Espera pacientemente a que

↘ CUIDADO CON...



Si decides colarte en la finca desde el muro Norte, no permanezcas demasiado tiempo en el tejado, pues las patrullas del patio acabarán divisándote.



Cuidado con los paseos por la casa, sólo un tipo de uniforme de guardia VIP está permitido.


1

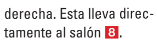

2



3







regrese y vuelva a desaparecer por la puerta, y **observa la tubería que discurre por la fachada** del edificio 6. Asciende por ella hasta el balcón de la segunda planta y entra al interior.

Si te asomas por la cerradura de la puerta que hay enfrente (o usas el mapa), verás que en el pasillo hay un guardia patrullando y otro quieto a la entrada de la habitación central 7. Espera a que el primero se aleje de tu posición y pasa en silencio desde el pasillo a la primera habitación de la derecha. Esta lleva directamente al salón 8.

Observa el mapa y verás cómo uno de tus objetivos, Fernando Delgado, pasea desde el salón a la habitación contigua, donde permanece unos segundos para luego repetir la ronda. Espera a que vaya a su habitación y entra en silencio al salón para dirigirte hacia su posición 9. El guardia del balcón está completamente dormido...

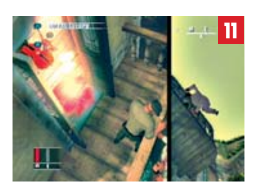









10


11



12

Entra en su habitación y mátalo en silencio mientras toca el violonchelo 10. Con uno de tus objetivos ya liquidado, **no olvides de deshacerte del cadáver** tirándolo por el balcón.

Acaba con el "durmiente" del salón y coge su ropa para luego tirarlo al exterior 11. Sal de la mansión tranquilamente hasta el balcón por donde llegaste y baja al patio cuando el guardia de abajo no te vea. A la izquierda está la entrada al patio que lleva a la bodega, así que dirígete hacia ella sin levantar sospechas y manteniéndote alejado de los guardias. **Entra en la bodega** y quédate a la espalda del guardia que está asomado a la barandilla 12. Tu **segundo objetivo** está continuamente entrando y saliendo de la edificación y usando las escaleras que hay a tu derecha. Espera a que tanto el guardia como Fernando estén en el sótano y **coloca entonces un detonador en el anclaje de la cuerda** que discurre hacia la derecha, y que hay junto a la barandilla 13. Espera a que Fernando esté sobre las escaleras, usa el detonador y el cajón de barriles se desplomará sobre él. Sal despacio, como si nada ocurriera 14, mientras se arma la "marimorena" entre los invitados y guardaespaldas de tu víctima.

Para escapar, ahora debes ir a la parte noroeste del mapa, donde está el acceso al **hidroavión**. Procura recuperar tu **rifle de precisión** y camina despacio para no levantar sospechas. Puedes eliminar al guardia que vigila el acceso o simplemente ignorarlo manteniendo las distancias. Ya en la zona del hangar, dirígete con tranquilidad al avión y huye.



13



14

03 ABAJO EL TELÓN

OBJETIVOS:
- **Matar a Alvaro D'Alvade**
- **Matar a Richard delaHunt**
- **Escapar de la Opera**

En es casi **imprescindible que lleves contigo el rifle W2000**. Comienza por entrar al hall y dirigirte a los **servicios que hay en el lado izquierdo, detrás del ropero**. Espera ahí a que salga el turista y a que **llegue un obrero con ropa de color verde**. Cuando esté haciendo sus necesidades **déjale inconsciente con la jeringuilla** con sedante 1. **Oculta el cuerpo** en la caja de la esquina y sal con el maletín.

Comienza a subir por las escaleras que hay en la zona central hasta llegar


1

↘ CUIDADO CON...



Si intentas colarte en la zona del escenario, ve vestido como uno de los actores, o serás detenido.

Una de las formas de colarte con armas en el escenario es cogiendo la pistola de época que hay en el traje que te guardan en el ropero.

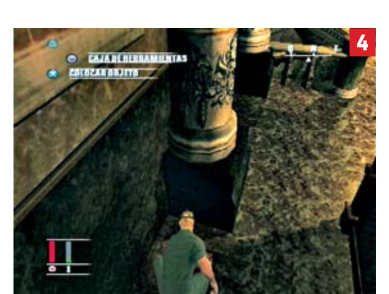
Si subes por el hueco del ascensor hasta la parte trasera del escenario, procura que no haya ningún obrero cerca o dará la alarma.





a la tercera planta y camina por el pasillo hacia la izquierda hasta que estés frente a la segunda puerta, contando desde ese mismo lado 2.

No entres hasta que no estés seguro de que no te ve nadie y accederás a un **palco a oscuras** tras un andamiaje. Sitúate en la esquina de la derecha y observa el escenario. El mejor momento para acabar con Alvaro D'Alvade es cuando su compañero simule su fusilamiento 3. Esto ocurrirá cuando oigas que la música sube de tono y "emoción". Sin embargo, **debes estar vigilando continuamente el mapa** para ver cuándo entran en el balcón en el que estás los dos guardias que patrullan en el pasillo. Si lo haces bien, podrás sacar el rifle y acabar con el actor justo en el momento en el que simula su muerte en el escenario y antes de que alguno de los guardias entre en tu balcón y te pille. Con ello **conseguirás no llamar la atención** durante unos segundos preciosos en los que poder abandonar la zona.






6


7



8

Baja de nuevo al servicio, deja el maletín junto a la caja donde escondiste el cuerpo y agarra la **caja de herramientas** que hay frente a la puerta 4.

Desciende hasta la planta baja y ve hacia la derecha hasta que veas una puerta abierta junto a la que hay un pintor. Pasa por ella y **baja al sótano** 5. Nada más aparecer en una amplia zona, gira a la derecha y entra por la primera puerta de la derecha (la que hay tras bajar unos escalones y es doble). Tras ella hay una puerta con un cartel que pone **"E'tape stage"** y que lleva a una escalera. Sube hasta los **camerinos de los actores** 6. Ignóralos y sal por la puerta de enfrente a un pasillo claro muy iluminado. Camina de frente y pasa por la puerta doble que hay hacia la mitad en el lado izquierdo. **Pasa de los trabajadores de ropa azul** y sube por las escaleras de madera que hay a tu lado hasta lo más alto. Llegarás a la **estructura que sostiene los focos** sobre el escenario 7, donde está tu **segundo objetivo**. Espera a que el trabajador que hay cerca de ti desaparezca por la puerta de la izquierda y corre hasta la barandilla que hay frente a esa puerta 8. Verás indicado el **punto donde colocar la bomba** que llevas encima: hazlo antes de que vuelva el obrero. Luego baja por las escaleras hasta la mitad y usa el detonador cuando no haya nadie mirando 9. Los focos liquidarán a tu objetivo y podrás salir de ahí tranquilamente.

No corras y mantén la calma mientras deshaces el camino hasta los servicios del hall en mitad del follón 10. **Recupera tu traje y maletín** y sal por la puerta de entrada a la Opera (espera a que el indicador de notoriedad baje un poco).



9

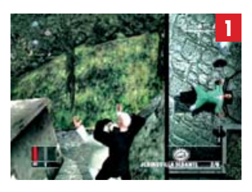


10

04 MUERTE CEREBRAL

OBJETIVOS:
- **Encontrar al agente**
- **Identificar al objetivo**
- **Sacar a escondidas al agente**
- **Escapar**

Antes de hacer nada, **quédate con la localización de la morgue**, justo a tu derecha. Comienza entonces a subir por el sendero hasta que veas en el lado derecho del camino un par de **contenedores**. Detrás de uno de uno de ellos hay un paciente de la clínica escondido para pegarse un buen lingotazo a escondidas. Espera a que no haya ningún guardia cerca y **déjalo K.O. para hacerte con su ropa** 1.


1


2


3

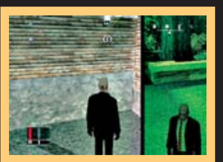

4


5

Mueve el cuerpo de forma que quede justo detrás de uno de los contenedores y **sal ya disfrazado**. Sigue ascendiendo hasta la clínica y, cuando llegues a la entrada, gira a la izquierda y camina por la terraza hasta el extremo izquierdo, donde hallarás la **caja ICA** 2. Deja en ella tus armas de fuego y entra en él edificio por la entrada principal. Deja que el guardia te registre tranquilamente 3 y observa tu entorno y los distintos mapas. **Tu objetivo es llegar hasta el ala médica,** pues es allí donde retienen al agente que buscas. Si observas el mapa, verás que te rodean algunos **pacientes que aparecen como enemigos**. Esto se debe a que van armados, por lo que debes evitar andar muy cerca de ellos.

Sube a la planta de arriba y, del grupo de 4 habitaciones que hay en el lado izquierdo (mira el mapa), entra en la que hay en la esquina superior derecha. Allí hay una **ventana que da al tejado** 4. Salta hasta él y, cuando no haya nadie en los alrededores, salta al patio que hay un par de metros debajo de ti (o usa la tubería que hay en la esquina de la izquierda). Enseguida verás, en la pared, la **caja de fusibles de la clínica** y, tras la ventana que hay a continuación, a uno de los guardias. Manipula los fusibles 5 y **corre a esconderte** tras el muro de la derecha, pues el mencionado guardia saldrá a investigar el repentino apagón. Mientras está de espaldas, **aprovecha para liquidarlo y hacerte con su uniforme**.

↘ CUIDADO CON...



La verja que se encuentra a la derecha de la entrada está vigilada por una cámara. Evita que te grabe o subirá tu notoriedad



No te acerques demasiado a las habitaciones vigiladas por los pacientes armados. Si se les cruzan los cables, abrirán fuego contra ti.



Extrema la precaución en el ala médica. Es muy sencillo que te pillen noqueando al celador, pues la sala en la que te encuentras tiene varias ventanas.


6


7







Oculta el cuerpo en el contenedor que hay a la izquierda y regresa al interior de la clínica 6. Ahora podrás pasearte por más sitios sin levantar sospechas.

Desde la parte central de la clínica busca las escaleras que descienden al sótano. Allí, entra en las habitaciones de descanso del lado derecho del pasillo 7. Aquí patrulla **un guardia que sólo entrará en la lavandería** de enfrente, aunque podrá **verte por los cristales** de las puertas. Espera cerca de la **máquina de café** a que uno de los celadores venga a hacerse una taza 8. Cuando esté de espaldas, **usa la jeringuilla de sedante** y déjalo "grogui" **para hacerte con su uniforme** y, sobre todo, la **llave** que tiene. **Oculta el cuerpo en el contenedor** que hay a la entrada de la sala 9 (con cuidado de que no te vea el guardia). Ahora sí que podrás pasear por el ala médica sin llamar la atención.

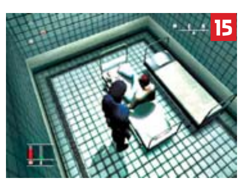
Camina hasta el fondo del pasillo y sube las escaleras hasta la zona de reclusión. Consulta el mapa y enseguida verás la **localización de tu objetivo** en una de las celdas. Ve hasta allí sin levantar sospechas y escucha con atención. Luego **sédale y presta atención al par de objetivos secundarios** que se han añadido a tu lista 10.

Antes de hacer nada más, debes liquidar al otro objetivo principal. Para ello ve hacia la **cocina**, en el extremo izquierdo de la primera planta. Por allí pasará en uno de sus constantes paseos. Espérale allí, y lo verás llegar sin sus guardaespaldas. Para acabar con él, lo mejor es **usar cable o la inyección con veneno**. Coloca el cuerpo en una zona donde no se vea y sal de ahí como si no hubiese pasado nada.

Para liquidar al primero de los objetivos secundarios, vuelve a la clínica (debes **ponerte de nuevo el uniforme de guardia**) y sal al exterior para recuperar tu **pistola y subfusil**. Entra de nuevo y busca el patio interior donde hace ejercicio regularmente (consulta el mapa y te será más sencillo localizarle). Debido a la cantidad de gente







que hay en las cercanías vas a tener que optar por liquidarlo de la manera tradicional, es decir, de un par de balazos. Hazlo mientras te aseguras que nadie mira hacia el patio 11 y sal discretamente de ahí para **dirigirte a la segunda planta**.

Mira el mapa y busca una sala señalada por una exclamación. Ve allí y observa que estás en un pequeño balcón sobre una de las habitaciones de la primera planta. Allí tu objetivo descansa plácidamente para, de vez en cuando, levantarse, abrir el globo terráqueo del centro y pegarle un trago a la petaca oculta en su interior 12. A la derecha de la barandilla ves el **cable que sujeta la lámpara,** que está situada sobre el globo terráqueo. **Coloca la bomba en el cable** 13 y espera a que tu amiguito vaya a pegar otro trago. Aléjate unos metros y detona la bomba para dejar el asunto resuelto 14.

Sal al exterior y ve a la entrada del recinto de la clínica. El edificio a la izquierda de la verja es la **morgue**, donde han llevado al **agente de la CIA** creyéndole muerto. Pasa al interior tranquilamente y usa el antídoto para hacer que "despierte" 15. Espera a que se espabile y te siga y sal por la puerta del fondo.

05 UNA NUEVA VIDA

OBJETIVOS:
- **Matar a Vine Sinistra**
- **Recuperar el microfilm**
- **Escapar del barrio residencial**

Uno de los objetivos será mucho más sencillo de cumplir **si incluyes en tu equipo el rifle W2000**, con silenciador y su maletín.

El encargo es bastante delicado, pues la zona está plagada de federales y civiles. Consulta el mapa y verás que al fondo del camino está la **caja ICA** 1. Ve hacia ella y, unos 50 metros antes, verás el **camión de la basura** parado por avería mientras uno de los operarios intenta arreglarlo. Su compañero anda por la zona recogiendo a mano las bolsas de basura, como puedes ver si consultas el mapa. Espera a que no haya nadie en las cercanías (su compañero o el vecino que hace footing) y usa en él el **cable del piano o el sedante** 2. Ponte su **uniforme** y haz **desaparecer el cuerpo en el interior del camión**, sin olvidar cerrar la "tapa".

Recoge el maletín si ya lo habías dejado en la caja ICA y dirígete a la casa de enfrente de la de tu objetivo. Pasa a la parte de atrás como si fueras a recoger la basura (la dueña no te llamará la atención) y cuélate al interior por la ventana abierta 3. En la mesa de la sala hay unos **dardos tranquilizadores** y un **bote de éter**. Coge ambos 4 y cruza la puerta para llegar al garaje. **Sitúate en el rincón de la derecha y saca los prismáticos.** Si miras a través de la cristalera de la casa del señor Sinistra, podrás verle **sentado frente al televisor** (si no está ahí, espera unos instantes hasta que aparezca). Espera





2



3

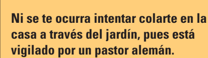


4

↘ CUIDADO CON...



Mucho ojo con el tipo que hace footing. Te estropeará más de un asesinato si no lo mantienes vigilado.



Ni se te ocurra intentar colarte en la casa a través del jardín, pues está vigilado por un pastor alemán.



Evita pasar cerca del cadáver de tu objetivo. Los federales que hay alrededor se pondrán alerta enseguida.

a que ningún viandante pase por delante de tu posición y saca el W2000 de su maletín. **Apunta a la cabeza de Sinistra y aprieta el gatillo** para liquidarlo de una forma limpia 5.

Guarda inmediatamente el rifle y sal de ahí con paso tranquilo. Deja el maletín ahora junto a la entrada de la zona residencial o en la caja ICA y luego dirígete a la casa que hay frente al camión de la basura. En su entrada hay una típica caseta **elevada de madera para niños** (tras la mujer que está arreglando las plantas) 6. Sube a ella y en lo alto darás con un **rifle de aire comprimido** en el que poder usar los dardos tranquilizantes. Asómate ligeramente por la ventana de la izquierda y espera a que los federales que patrullan en el patio de la casa de Sinistra estén lejos. **Apunta entonces al perro guardián** 7 que hay en el lado izquierdo y baja a toda prisa sin el rifle.

Ve por fin hasta la casa y verás un callejón en su lado izquierdo que lleva a la entrada trasera y a las bolsas de basura. Hay **una cámara y un federal** que entra y sale de la casa. Acércate un poco (sin que la cámara pueda enfocarte) y espera a que no haya moros en la costa 8. **Dispara con la pistola a la cámara** y retrocede. En cuanto aparezca el federal y se ponga de espaldas a ti (y fuera de la vista del resto), déjalo fuera de combate como prefieras. **Oculta un poco el cuerpo** entre los cubos y **corre hacia el camión** de basura para intentar pillar allí al segundo basurero. Deshazte de él 9 y regresa a la casa por la puerta de la izquierda. **Ahora debes buscar la zona de la piscina,** donde trabaja sin descanso el encargado de esa zona (el chico de camiseta de tirantes). Sitúate tras la caseta de mantenimiento 10 de la derecha y espera a que llegue hasta ti.



5



6



8



Sédalo en cuanto se quede de espaldas y oculta su cuerpo en la caseta. **Coge su atuendo**, luego acércate a la piscina y espera a que aparezca la "señora" de la casa. Haz caso a su proposición 11 y **síguela hasta una de las habitaciones**. En cuanto pase al baño para prepararse, síguela y usa la inyección con sedante en ella 12. Hazte con el **colgante** y olvida el cuerpo, nadie lo encontrará. Ahora sal con tranquilidad de la casa y **recoge tu traje y rifle** para luego abandonar la zona residencial por la salida que hay al final de la carretera.







06 JUEGO DE ALMAS





OBJETIVOS:
- **Matar a Mark Purayah JR**
- **Matar a Raymond Kulinsky**
- **Matar a Angelina Mason**
- **Proteger al político**
- **Recuperar diamantes**
- **Escapar**

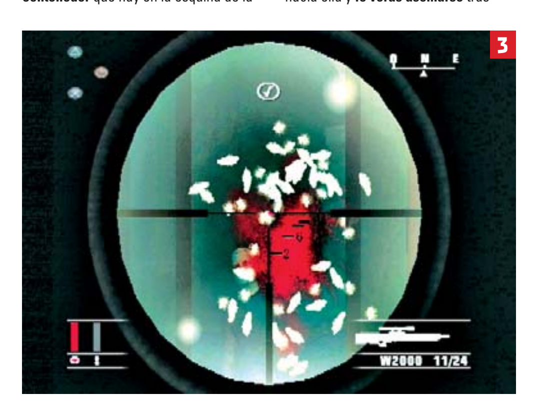
No te entusiasmes, que no nos vamos de fiesta por mucho carnaval que haya a tu alrededor y mucho personaje vestido de forma rara que veas por ahí...

Espera a que el tipo que hay delante de ti vestido de pájaro de color rojo salga del hotel. Síguele entre la muchedumbre a cierta distancia y espera a que se pare en uno de los callejones de la zona central del mapa. Colócate a su espalda y, con tu habilidad innata, **usa el cable para liquidarlo** 1 silenciosamente.
Date prisa y oculta el cuerpo en el contenedor que hay en la esquina de la izquierda. Eso sí, no te olvides de coger el peculiar **disfraz** de este curioso mensajero. Coge el **maletín de diamantes** (deja el rifle en un rincón) y regresa junto a la muchedumbre.
Busca en el mapa, en el extremo superior izquierdo, la guarida de los "malos" y dirígete hacia allí. Pero no entres en ella. Mejor, pasa de largo y métete en cambio **al callejón que hay enfrente de la casita.**

Observa tu alrededor y verás, al fondo a la izquierda, tras una plancha de madera, una tubería que lleva hasta una **caseta de madera elevada** 2. Sube, deja el maletín con los diamantes y regresa a tu anterior escondrijo para recuperar el rifle.

Vuelve a la caseta y prepárate para hacer de francotirador. Frente a ti verás la ventana del piso donde se oculta el cabecilla de esta conspiración. Espera pacientemente mientras apuntas hacia ella y **lo verás asomarse** tras unos segundos. Aprieta el gatillo y liquídalo de un disparo 3. Luego **guarda del rifle, coge el maletín de diamantes** y baja al suelo. A tu izquierda hay una caja a la que subir y que te llevará a una serie de pasarelas que conducen al **cable que está sujetando el piano** que cuelga de lo alto. **Coloca en él una bomba** y baja de nuevo 4. Ahora sí, puedes dirigirte, maletín en mano, a **la guarida de los "pollos".**

Sube a la segunda planta y busca junto al cadáver de tu última víctima un **walkie-talkie** 5 (ya sabes, sin que nadie te vea). Asómate al balcón y **tira el maletín a la calle**, pues si te ven bajar con él, te encontrarás metido en un buen apuro. Baja ahora corriendo y recoge el maletín de la calle para dejarlo de nuevo en lugar seguro. Si antes de que llegues tú lo coge el tipo vestido de pollo amarillo, lo dejará junto a la puerta, así que tranquilo.
Regresa al callejón donde mataste al mensajero y busca una **tubería** en una







CUIDADO CON...



A los bares sólo puedes entrar con el traje de camarero, así que evita acercarte a ellos. Aquí los policías no se andan con chiquitas.

No intentes salir del edificio donde se encuentra el cabecilla con el maletín de diamantes.
Los tipos disfrazados abrirán fuego sin mediar palabra.





de las paredes que asciende hasta el domicilio de un durmiente ciudadano 6. No hagas ruido y coge su **uniforme de camarero** del suelo 7. Con él podrás entrar en el **bar de Blues** que hay en la ciudad (búscalo en el mapa).

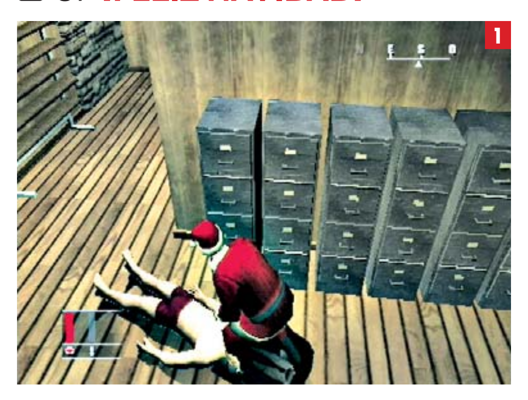
Una vez en el bar, atraviesa la cocina y sube al segundo piso. Espera a que la parejita deje de darse "el lote" y, cuando estés solo, mira por la mirilla de la única puerta que hay. **Cuando tu objetivo esté de espaldas**, entra y cóselo a balazos (o usa algún método más silencioso, como prefieras). No te preocupes por el cadáver; regresa ahora a la calle 8 y busca en el mapa a la **tercera y última víctima**.

Con un poco de suerte, tu objetivo se dirigirá al callejón donde cuelga el piano. Corre hacia allí, y haz detonar la bomba cuando se encuentra debajo de él 9, para que todo parezca un desafortunado accidente.

Si no tienes tanta suerte, espera a que tu víctima se meta en cualquier otro callejón y **liquídala usando métodos más tradicionales**. No te molestes en ocultar el cuerpo y acuérdate de coger el **maletín de diamantes** 10 antes de abandonar la zona por el sitio indicado en el mapa.



07 ¡FELIZ NAVIDAD!



OBJETIVOS:
- **Matar a Lorne de Havilland**
- **Matar a Chad Bingham Jr**
- **Recuperar la cinta de video**
- **Escapar de la finca**

Vaya fiestón tienen montado ahí delante, pero nosotros a lo nuestro. Camina de frente, **atravesando el mueble** y gira a la izquierda para montar en un **ascensor** que lleva a la primera planta. Sal de frente y entra por la primera puerta de la izquierda. Espera allí y, desde la cocina, aparecerá un **tipo disfrazado de Santa Claus** algo pasadillo de copas. Espera a que esté de espaldas a ti y **usa en él el sedante**. Coge su **disfraz** 1 y **oculta el cuerpo** en la cámara frigorífica que hay en la cocina (la sala contigua). En esa misma sala (donde has llegado tras el ascensor) hay un frasco de **líquido afrodisíaco** en unas estanterías. Cógelo y sal al pasillo del elevador para pasar por la puerta de la izquierda, al meollo de la fiesta 2.

Acércate a la barra y espera a que uno de los camareros deje una copa sobre ella para luego alejarse durante unos segundos. **Vierte en la copa el afrodisíaco** 3 y espera pacientemente a que vuelva a por ella. Síguele entonces y verás cómo se la sirve a Chad, una de tus víctimas. El efecto de tan particular sustancia y la compañía de la que disfruta en el jacuzzi harán el resto 4. **Sigue a la pareja** a cierta distancia hasta una de las habitaciones del interior. Espera unos segundos y abre entonces la puerta para aguarles la fiesta. Tu objetivo saldrá de la habitación y se dirigirá hacia las escaleras que hay en el lado derecho, y que acaban en un balcón. Cuando llegue hasta él, espera a que te dé la espalda y **empújalo al vacío** 5.

Regresa a lo alto de las escaleras y espera allí a que aparezca uno de los guardaespaldas. Cuando no esté mirando hacia ti, **empújalo escaleras abajo** 6. Coge y ponte su **traje**, olvida el cuerpo y el resto de artilugios y ve

CUIDADO CON...



Mucho cuidado con la chica de la habitación. Si te descuidas medio segundo, te clavará la jeringuilla de veneno.

Si decides acabar con Lorne en su habitación, antes debes conseguir una salchicha de la cocina (y envenenarla si quieres) para distraer a su perro.













hasta el pasillo rojo donde está la habitación de Chad. Entra en la contigua y una corta escena te mostrará a una señorita dispuesta a hacerte un “favor”. No te fíes y, **en cuanto la veas sacar una jeringuilla**, date la vuelta y golpéala para luego acabar con ella 7. Si aún recuerdas la conversación del jefe de la CIA con el reportero, sabrás de quien se trata.



Regresa al pasillo del elevador y sube por las escaleras de la zona central. Ya en el segundo piso, mira en el mapa y **busca la sala marcada por una estrella**. Entra en ella y espera a quedarte a solas con uno de los vigilantes 8. En la primera mesa puedes ver el **videocasette que graba las imágenes de las cámaras** (fuiste detectado por una nada más montar en el elevador). Espera a que no esté mirando hacia ti y **apaga las luces** mediante el interruptor que hay junto a la puerta de entrada 9. Mientras está a oscuras y el tipo las vuelve a encender, coge la **cinta de vídeo** 10. Luego repite la misma operación en la puerta de enfrente para poder forzarla sin que te vea, y cruzar.

Sigue por las escaleras y acabarás en el estudio del magnate del porno. Si observas el mapa, verás en el estudio una escalera que lleva a la pasarela de lo alto. Sube hasta ella y rodéala hasta







que veas el lugar adecuado donde **colocar una carga explosiva** 11. Aléjate y espera a que **el magnate aparezca con un batín rojo** y acompañado de su perro. Cuando esté en la zona central, acciona el detonador para que uno de los focos caiga sobre él 12. **Es posible que no aciertes a la primera**, así que **salva la partida antes** de apretar el botón.

Baja al suelo y entra entonces por la puerta de la esquina de la pared de la izquierda. En esta enorme sala de control está la **cinta** de la que habla uno de tus objetivos 13. Mira en la primera mesa de la izquierda y, cuando nadie te mire, cógela para salir al estudio. Pasa por la siguiente puerta y darás con el **elevador privado de Lorne de Havilland**. Elige ir al helipuerto y prepárate para escapar 14.







08 MUERTE EN EL MISSISSIPPI

OBJETIVOS:
- **Matar a Skip Muldoon**
- **Matar a los Gator**
- **Recuperar fotos**
- **Escapar bote de emergencia**

Bonito paseo por el Mississippi nos espera. Avanza de frente y por el lado izquierdo hasta que veas en la pared de la derecha una **caja de fusibles**. Espera a que no haya nadie en los alrededores y manipúlalos 1. El marinero que hay en la pasarela de arriba a la izquierda bajará para arreglar la avería y tú podrás colarte hacia dicha zona en mitad de la oscuridad.



Una ve en la pasarela, pasa por la puerta de la derecha y escóndete en uno de los armarios. Espera que el tipo vuelva y, cuando esté distraído, atácale en silencio 2. Coge su **uniforme** y la **llave de la Sala de Máquinas** y sal a la pasarela de nuevo.



Baja las escaleras y entra por la puerta de la derecha para llegar a la sala de máquinas. Camina hasta el fondo, espera a que no haya nadie mirando hacia ti y **empuja al tipo que hay apoyado en la barandilla** de la derecha para deshacerte de él 3.







↘ CUIDADO CON...



No intentes eliminar al segundo de los Gator dentro del camarote. Tarde o temprano descubrirán el cuerpo y la misión se irá al garete.

Fundamental el disfraz de camarero, pues el de marinero no te permitirá llegar a algunas salas importantes.

Sal de ahí y ve a la zona desde donde empezaste la misión. Sube las escaleras hasta el piso superior y entra por la puerta doble de la derecha. Estás en una zona llena de habitaciones 4 y rodeado de algunos de los pasajeros. En mitad del pasillo verás a **otro de tus objetivos**, flirteando con una chica 5. Verás cómo entran en una de las habitaciones y luego sale la mujer. **Espera pacientemente en el pasillo** hasta que, pasados unos momentos, el chico salga camino de la cubierta para tomar el aire. **Síguele a cierta distancia** hasta que se apoye en una barandilla mientras se toma un respiro. **Aprovecha para pegarle un empujón** mientras no te vea nadie y asunto solucionado 6 (si hay alguien en las cercanías, sédalo antes de que pueda dar la alarma).

Regresa al pasillo anterior y ve hacia el Sur. Atraviesa una habitación más y busca en el lado izquierdo las escaleras que llevan a la 4ª cubierta 7. Mira entonces el mapa y verás en el lado izquierdo una **exclamación en una de las habitaciones**. Dirígete hasta allí usando el pasillo de la izquierda y hallarás en el suelo un **uniforme de camarero** de "alto nivel" 8. Póntelo y sal al pasillo para pasar a la habitación contigua, la cocina. No hagas caso a lo que te dice el cocinero sobre la tarta y **espera a que el tercero de los Gator aparezca por ahí.** Saldrá entonces por la puerta de la esquina para dar un paseo por la estrecha cubierta, parándose unos instantes hacia la mitad del trayecto. Aprovecha para **darle una "palmadita en la espalda"** 9.

Date media vuelta y vuelve a la cocina. Coge la tarta 10 y sal a la pasarela para la subir a la quinta cubierta mediante las escaleras que hay un poco más adelante. Consulta tu mapa y verás más claramente lo que hay delante



de ti. **Los 3 Gator restantes hacen guardia** en las dependencias de Skip Muldoon. Uno de ellos vigila la puerta, el segundo patrulla por la derecha y el otro por la izquierda 11. Sin que nadie te vea, **usa la jeringuilla de veneno en la tarta y mete la Silverball** en ella.













Acércate al Gator que vigila la puerta para entrar en el camarote y **serás registrado**. Entrega tus armas y entra en el servicio a mano izquierda. Espera a que uno de los Gator que patrulla fuera entre a hacer sus necesidades. **Cósele a balazos o usa el cable** 12 y luego **apaga la luz**. No te preocupes por el cuerpo, no será descubierto.

Sal y gira a la izquierda para entrar en el salón. Es posible que haya un camarero. **Sédalo y esconde el cuerpo** tras una mesa 13. **Apaga la luz**. Aguarda hasta que el **segundo de los Gator** entre a echar un vistazo y liquídalo.

Por último, sal al exterior y busca el momento oportuno para meterle un poco de plomo en el pecho 14 al último. No te preocupes por el cadáver y entra de nuevo al camarote. Ve a la sala del fondo donde te espera **Skip Muldoon**, en compañía de un camarero, que hace algo más que servirle copas. **Deja el pastel encima de la mesa** y sepárate un par de metros. Tras unos segundos, el orondo malhechor probará la tarta, cayendo muerto segundos después 15. Antes de salir, y esté donde esté el camarero, déjalo KO (si está en estas dependencias, claro), Olvida los cadáveres y entra en la última de las habitaciones. Abre la **caja fuerte** y coge las **fotos** de su interior 16. Busca la salida en el mapa, en la 2ª cubierta. Deshaz el camino (y recoge tu traje si quieres) con cuidado y sin llamar demasiado la atención.











09 HASTA QUE LA MUERTE...





OBJETIVOS:

- **Matar al novio**
- **Matar al padre de la novia**
- **Proteger a la novia**
- **Escapar**

Ya queda menos para abandonar esta sofocante zona del país. Camina por el muelle hasta que puedas entrar en la **primera caseta** de la derecha. Como puedes ver, hay dos autóctonos en ella, pero el que está de pie acabará yéndose por la puerta del fondo. En cuanto lo haga, seda al tipo que está sentado de espaldas a ti, **coge su ropa y oculta el cuerpo en el baúl** 1.

Sal al exterior y gira a la derecha, entre las dos casetas, para llegar hasta una enorme explanada. Gira de nuevo a la izquierda y verás unas **ruinas de ladrillos**. Apoyados en ellos hay un tipo con una enorme borrachera encima 2. Aprovecha para robarle la **Tarjeta de Invitados** y atravesar la explanada.

Entra en la mansión y bordea las escaleras por el lado izquierdo, hasta el fondo. Cruza la puerta que hay en el pasillo de la izquierda y que lleva a un cuarto de baño 3. Sal de él por ventana y agáchate.





CUIDADO CON...



No intentes matar al padre de la novia empujándolo al pantano. Hay demasiados vigilantes en la cercanías y alguno descubrirá el pastel

Hay ciertas habitaciones cerradas con llave que puedes abrir con la ganzúa. Cuidado al hacerlo, pues si te ven serás atacado.





Camina en silencio de frente y enseguida verás a un vigilante sentado en una silla y dándote la espalda 4. Aprovecha para liquidarlo y **coger su ropa**. Arrastra el cuerpo hasta el baúl que hay a la izquierda, bajando un par de escalones. Espera pacientemente en el sitio y consulta el mapa. En la cabaña de madera de la izquierda puedes ver al **padre de la novia** 5. Si esperas un par de minutos, verás cómo se empieza a dirigir hacia ti. Entrará en la casa a través de una puerta cercana al cuarto de baño. **Síguele a unos 3 metros** por los distintos pasillos y puertas hasta que llegue a su habitación 6. No te preocupes por los guardias y espera a que se siente a ver la tele. **Acaba con él usando el cable** y oculta el cadáver en el ropero a tu espalda.

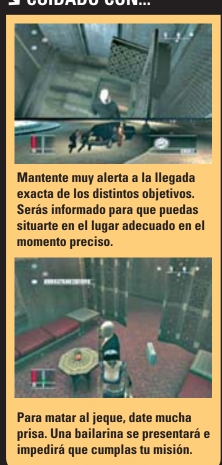


Sal de ahí, gira a la izquierda y de nuevo a ese mismo lado y verás una escalera de caracol blanca que sube al ático 7. Como puedes ver en el mapa, **hay 3 sitios donde poder colocar las bombas**. Hazlo en el que está más al noroeste y consulta el mapa de la 1ª planta. A estas alturas, la boda se habrá celebrado ya y los invitados habrán llegado al salón principal. En cuanto veas que el **novio** se coloca bajo el punto en el que tú estás para **tocar el piano** 8, haz estallar el explosivo para que una enorme lámpara caiga sobre él. Si dispones de un detonador de larga distancia, puedes ver cuándo se acerca el piano desde el mismo salón, y detonar allí mismo el explosivo.



Para acabar, ya sólo falta retroceder hasta el punto donde comenzaste la misión 9 y escapar por el lugar indicado en el mapa.

10 ALEA JACTA ES



CUIDADO CON...

Mantente muy alerta a la llegada exacta de los distintos objetivos. Serás informado para que puedas situarte en el lugar adecuado en el momento preciso.

Para matar al jeque, date mucha prisa. Una bailarina se presentará e impedirá que cumplas tu misión.



OBJETIVOS:

- **Matar al Jeque Al-khalifa**
- **Matar al científico**
- **Matar a Hendrik Schmutz**
- **Robar Diamantes**
- **Escapar**

No es necesario que lleves ningún arma en particular, aunque debes **saber que serás registrado** y despojado de las armas que lleves encima.

Entra en el casino hasta la sala principal y sube por cualquiera de las dos escalerillas hasta la recepción que hay sobre la zona de juego. Entra en el **ascensor** de la izquierda y, cuando se cierren las puertas, sube por la trampilla del techo 1. Tras unos instantes aparecerá el primero de tus objetivos. Espera un par de segundos y **estrangúlale** entonces 2. Sal del ascensor, **cogiendo antes el maletín de tu víctima** y baja a la zona de juego. Cruza la puerta que hay en la pared de la izquierda y que conduce a la salida. Al final del pasillo, puedes dejar de forma segura el maletín que llevas encima 3.













Regresa a los ascensores y entra en el de la derecha. Espera a que **Hendrik** llegue. Estrangúlalo y hazte con la **tarjeta de acceso** que lleva 4. Sube a la 7ª planta y gira en el pasillo a la izquierda: tu objetivo es la habitación 707, donde darás con un nuevo **maletín** 5. Cógelo y baja a la sala de juegos. Busca en la derecha una puerta que lleva a una zona decorada al estilo árabe. Consulta el mapa y enseguida encontrarás a tu enemigo. Ve hacia allí, **deja que te registren** y habla con él. Tras la escena, colócate a su espalda y **usa la jeringuilla con veneno para liquidarlo** 6, siempre antes de que llegue la bailarina. Retrocede hasta el lugar donde dejaste el maletín con los diamantes 7 y escapa por la verja que hay un poco más adelante.



11 EL CANTO DEL ÁNGEL

OBJETIVOS:
- **Matar a Anthony Martinez**
- **Matar a Vaana Ketlyn**
- **Recuperar información**
- **Escapar**

No es necesario que pierdas el tiempo seleccionado algún arma en particular, pues serás despojado de ellas en uno de los registros.

Entra de frente en las instalaciones de la CIA por la puerta principal. No te preocupes por la cámara de seguridad y habla con el **recepcionista**. Síguele hasta un cuarto que hay en la izquierda y acaba con él en silencio. Ocúltalo en la pequeña habitación contigua y hazte con su **uniforme** 1.

Sal a la recepción y cruza la puerta del otro extremo para bajar al garaje. Sube por la rampa de la derecha hasta la **garita** de los vigilantes. Entra sin miedo y, cuando no te vean, roba la **cinta de vídeo** de la mesa de la izquierda 2.











↘ CUIDADO CON...



Para asistir a cada una de las dos fiestas, debes llevar un uniforme afín al ambiente. Cielo e Infierno no son lo mismo, ni mucho menos.



Si Eve te comenta que la acompañes a su habitación, no te fíes. En cuanto lo hagas, se dará la vuelta y acabará contigo usando un estilete.



También puedes matar a Vaana dejando caer unos focos encima de ella mientras está en la plataforma elevada.

Desciende por la rampa y luego por las escalerillas hasta otra zona del garaje. Gira a la derecha y consulta el mapa. Verás una **exclamación señalando la furgoneta del fondo**. En ella te espera un **uniforme de "agente del cielo"**. Póntelo cuando el guardia que anda cerca no mire hacia ti **3**.

Sube por la rampita de la izquierda hasta los dos ascensores del garaje y entra en el de la derecha una vez seas registrado **4**. Sube hasta la última planta y **pasa a la fiesta**. Consulta ahora tu mapa y verás al primero de tus enemigos en los alrededores. **Acércate a la barra de la pista** de baile y habla con el camarero **5**. Luego date la vuelta y entra por la puerta que hay a la izquierda, hasta otra estancia con una enorme cristalera **6**. Atraviesa la puerta que hay a mano derecha, en la otra punta, y **entra en los lavabos**. Con un poco de suerte, **Anthony Martínez estará llegando** en ese momento (si no, espera unos instantes) **7**. Cuando esté haciendo sus necesidades, **estrangúlalo y deja el cadáver en ese mismo retrete**, eso sí, con la puerta cerrada y tras **coger su traje**.

Sal de ahí hasta la anterior sala y cruza la puerta que lleva al Sur. Al final de ese pasillo está la sala que oculta el **ordenador con la información** que buscas **8**. Asegúrate, antes de entrar, de que la cantante está en escena, o te llevarás una desagradable sorpresa. **Usa el ordenador de la mesa** y, en ese instante, entrará en la habitación uno de tus nuevos objetivos: **Eve** (la cantante). Puedes acabar con ella con dos puñetazos y rematarla con uno de los estiletes que lleva **9**. Además, verás junto a la mesa una **Dragunov** para llevarte antes de finalizar la misión.









Regresa al ascensor y baja al garaje, pero sin salir del ascensor. **Sube por la trampilla** y salta al otro ascensor 10 para luego colarte al interior y bajar hasta la fiesta "infernal". Consulta tu mapa y verás a **Vaana Ketlyn** y a su compinche en la cercanías. Primero debes encontrarte con ella, así que búscala en la **pista de baile** (o espérala allí hasta que llegue). Ella te invitará a una **sala privada** donde, para su desgracia, podrás estrangularla en completo silencio 11. Sal y busca a su amiguito: lo encontrarás haciendo de camarero en una de las barras. Una escena te mos-


12


13



14

trará el duelo al que te reta, así que síguelo hasta la sala designada.

Una vez comience el combate, busca refugio y hazte con la MP5 que hay sobre la mesa 12. **Búscale la espalda** y acaba con él de dos tiros. No te preocupes por sus disparos, procura no dejar de correr hasta que le alcances 13. Recoge de su cuerpo sin vida la **llave de Almacenamiento** que te servirá para salir de ahí y respira hondo.

Con todos tus objetivos cumplidos, retrocede hasta el garaje. Recoge tu traje y vuelve a por la Dragunov si quieres un arma nueva. Ya puedes abandonar el edificio en la furgoneta señalada en el mapa 14.

12 ENMIENDA 25

OBJETIVOS:
- **Matar a Mark Parchezzi III**
- **Matar al vicepresidente**
- **Escapar**

Antes de empezar, es fundamental que lleves encima **el rife W2000, actualizado al máximo, y el maletín de aluminio**. El resto de armas, déjalas.

Entra al complejo de edificios por la puerta de la izquierda y deja el maletín en la cinta transportadora para luego pasar por el arco detector de metales. Ve hasta el fondo y **entra en los servicios que hay a mano izquierda**. Espera hasta que aparezca uno de los **empleados del edificio, vestido de rojo**. Sédalo y hazte con su **uniforme,** despreocupándote por completo del cadáver 1.

Sal del baño con el maletín en la mano y gira a la izquierda para pasar por la puerta que vigila el soldado. Toma ahora la puerta de la izquierda y acércate a la mesa del fondo. Coge de ella la **tarjeta del Edificio Principal** y la cinta del vídeo 2. Sal de ahí y cruza la puerta que hay a mano derecha. Atraviesa una nueva estancia hasta que llegues a un **largo pasillo con cristaleras**. Entra por la puerta que hay al fondo a la



1

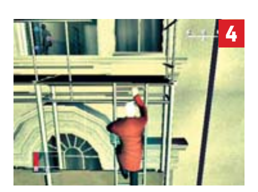

CUIDADO CON...


Los obreros son tan chivatos como los policías. No levantes sus sospechas innecesariamente.


Cuando sigas al vicepresidente, ¡ojo!, su perro puede darte más de un disgusto.









derecha y sube las escalerillas hasta **el tejado de este edificio**. Al fondo hay una **escalera** (en unos andamios) 3 con la que puedes llegar hasta la segunda planta del edificio principal, pero que están **"vigiladas" por un par de pintores** en lo alto.

Sube hasta la mitad y espera en el lado izquierdo 4. Usa el mapa para ver cuando se van de la habitación y entra en ella para atravesar la puerta que hay al fondo a la izquierda. Pasa por la que hay inmediatamente a tu derecha mientras nadie mira y comienza a atravesar distintas estancias 5 hasta la exclamación que puedes ver en tu mapa. Allí te espera un **uniforme de pintor** que necesitas 6.



Sal por la ventana y baja por un nuevo andamio hasta el siguiente tejado. Corre al otro extremo y espera a que salga por la puerta un conserje. Ignóralo y espera hasta que aparezca un **agente del servicio secreto**. Cuando se quede solo y de espaldas, usa el sedante, coge su **tarjeta de acceso** 7 y esconde el cuerpo tras la mole de piedra de la izquierda. Entra por esa puerta y dirígete al otro extremo de la sala, donde verás unas escaleras usando el mapa.

Sigues en las oficinas, y ahora tu objetivo es salir al jardín por la puerta que hay en el extremo derecho de la plan-









ta. Espera allí hasta que aparezca el **vicepresidente paseando a su perro** 8. Síguele al interior del edificio central, atravesando casi una decena de salas. Acabará llegando a su **despacho** 9, donde podrás dar buena cuenta de él con el cable (mira que no haya ningún pintor en las cercanías). **Oculta el cuerpo** detrás de la mesa y coge su **tarjeta de acceso** 10.

Retrocede a las oficinas de la segunda planta y consulta el mapa. Detectarás a tu segundo objetivo en el **despacho oval**. Entra en él y tendrá lugar una pequeña escena. Tras ella, y al descubrir



que tu enemigo ha salido corriendo 11, **ve al tejado donde conseguiste el traje que llevas**. Allí te espera, tras las ventanas del fondo. Mantente en el otro extremo y a cubierto y saca el W2000 de su maletín. Desde esa distancia,



tendrás chupado acertarle en la cabeza con una sola bala 12. Con tus enemigos eliminados, d**ebes deshacer todo el camino** hecho hasta la entrada principal (la del arco detector) y salir por la verja señalada en el mapa.

13 REQUIEM

OBJETIVOS:
- **Acaba con todos los testigos**

No todo es lo que parece, y nuestro protagonista no podía estar "tan" muerto. En cuanto veas que salen los **títulos de los créditos, mueve el stick** izquierdo del mando. El Agente 47 revivirá de repente y en posesión de un buen par de pistolas. El único objetivo que hay es **acabar con todo ser viviente a tiro limpio** 1. Para que tengas alguna oportunidad, **coge como escudo humano al cura** que hay detrás de ti. Cuando estén la mayoría muertos, usa el mapa para buscar a los pocos que hayan escapado. Liquídalos a todos, y se acabó, esta vez sí 2.





CUIDADO CON...



No dispares a lo loco, conseguirás quedarte sin balas y quedar vulnerable durante unos segundos mientras recargas.



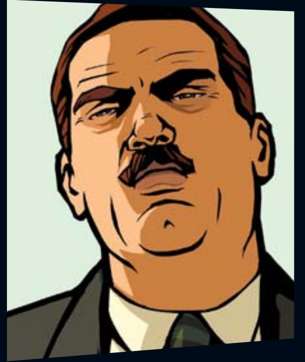
¡Archívalas en las cajas de tus juegos!

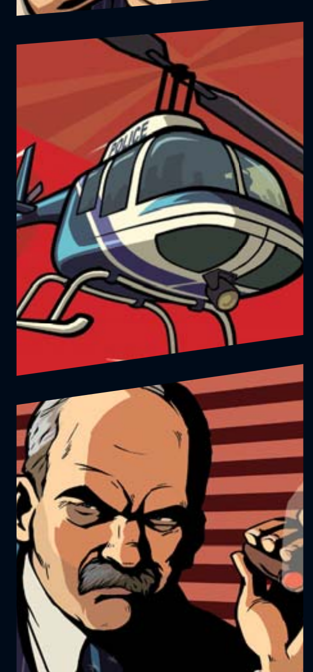
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 91

GUÍA DE ESTRATEGIA CON TODOS LOS SECRETOS



Las misiones de Portland, Staunton Island y Shoreside Vale
Mapas detallados • Localización de extras • Misiones secundarias



SUMARIO

I. PORTLAND (pág. 3)

1. Prólogo
2. Slacker
3. Dealing Revenge
4. Snuff
5. Smash and Grab
6. Hot Wheels
7. The Portland Chainsaw Masquerade
8. Bone Voyeur
9. Don in 60 Seconds
10. A Volatile Situation
11. Blow Up Dolls
12. Salvatore's Salvation
13. The Guns of Leone
14. Calm Before the Storm
15. The Made Man
16. Snappy Dresser
17. Big Rumble in Little China
18. Grease Sucho
19. Dead Meat
20. No Son of Mine
21. The Offer
22. Ho Selecta!
23. Frighteners
24. Rollercoaster Ride
25. Contra-Banned
26. Sindacco Sabotage
27. The Trouble with Triads
28. Driving Mr. Leone
29. Shop 'Till You Strop
30. Taken for a Ride
31. Booby Prize
32. Biker Heart
33. Overdose of Trouble

II. STAUNTON ISLAND (pág. 17)

34. A Walk in the Park
35. Making Toni
36. Caught in the Act
37. Search and Rescue
38. Taking the Peace
39. Shoot the Messenger
40. The Morgue Party Candidate
41. Steering the Vote
42. Cam-Pain
43. Friggin' for the Riggin'
44. Love & Bullets
45. Counterfeit Count
46. Love on the Rocks
47. L.C. Confidential
48. The Passion of the Heist
49. Karmageddon
50. False Idols
51. Sayonara Sindaccos
52. The Whole 9 Yardies
53. Crazy '69'
54. Night of the Livid Dreads
55. Munitions Dump

III. SHORESIDE VALE (pág. 27)

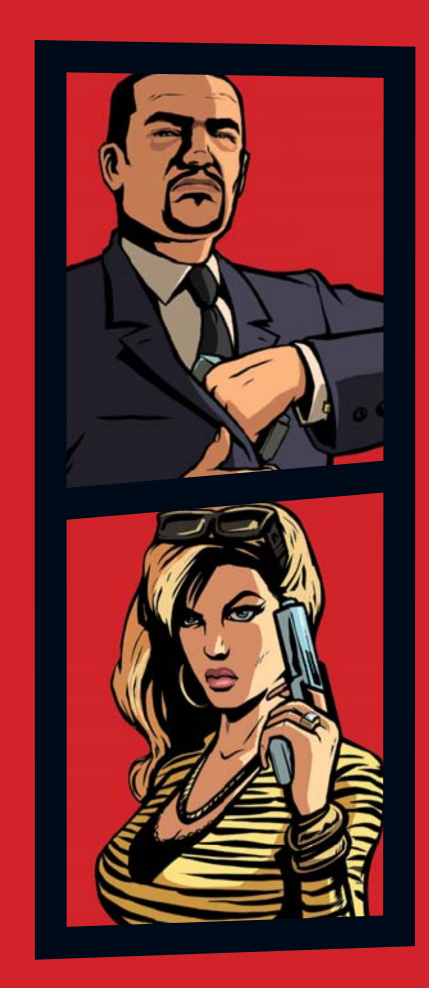
56. Rough Justice
57. Dead Reckoning
58. Shogun Showdown
59. The Shoreside Redemption
60. Panlantic Land Grab
61. Stop the Press
62. Morgue Party Resurrection
63. No Money, Mo' Problems
64. Bringing the House Down
65. Love on the Run

IV. REGRESO A STAUNTON ISLAND (pág. 32)

66. More Deadly than the Male
67. Cash Clash
68. A Date with Death
69. Cash in Kazuki's Chips

V. REGRESO A PORTLAND (pág. 34)

70. The Sicilian Gambit





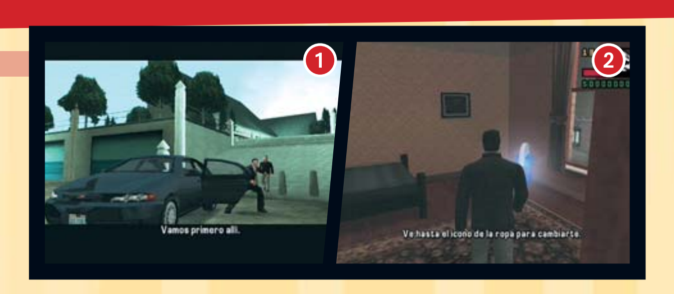
¿Quieres descubrir todos los secretos de Liberty City? Pues no te va a quedar más remedio que seguir esta guía. Aquí te contamos todo lo que necesitas para volver a ser el número 1 de la Mafia.

I. PORTLAND

1. PRÓLOGO

DIFICULTAD: Nula **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** --

Esta primera misión del juego es en realidad un tutorial. Tan sólo debes **llevar a Vincenzo a los lugares que te indique en el mapa** ①. El primero es tu "guarida" y primer piso franco, donde podrás salvar la partida siempre que pases por aquí (y no estés en mitad de una misión) o incluso cambiarte de ropa en el icono de la camiseta. **Ponte el "uniforme" de la familia Leone** ② y reúnete de nuevo con Vincenzo. Llévale a su casa en Atlantic Quays, y concluirá tu primera tarea.



[MISIONES DE VINCENZO. SÍMBOLO EN EL MAPA: V]

2. SLACKER

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 100$
REQUISITOS PREVIOS: Superar el "Prólogo"

Vincenzo está muy molesto porque uno de sus vendedores ha desaparecido de su "punto de venta habitual". A ti te tocará encontrarle (basta con llegar hasta la marca que aparece en el mapa). Tras hablar con él unos instantes ①, tendrás que **ejercer de taxista**. No hay ninguna dificultad ni sorpresa que complique las cosas: **limítate a llevarle hasta donde te pida**, concretamente Chinatown ②, y concluirá la misión.



3. DEALING REVENGE

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 500$
REQUISITOS PREVIOS: Superar la misión "Slacker"

Los matones de los Sindacco, otra banda de Liberty City, están impidiendo que los "trabajadores" de Vincenzo trapicheen en las calles. Y ¿quién mejor que tú para poner orden en las calles? El primer punto en el mapa aparecerá en **Chinatown**, ve allí y deja que tus puños vuelen sobre el matón (**pulsa R1** para centrarte en él, y pulsa repetidamente ● para golpear) ①. Tras acabar con el primero, el mapa reflejará otros **dos enemigos más**. Si andas mal de vida y no quieres arriesgar el pellejo enzarzándote en peleas cuerpo a cuerpo, coge un coche y atropéllalos... ② Por cierto, cuando hayas acabado con ellos, que no se te olvide pasar por encima de sus cuerpos para conseguir algo de **dinero extra**.

NOTA: Al concluir la misión "Dealing Revenge", podrás desempeñar una nueva tarea secundaria: vendedor de coches en Capital Auto. El concesionario está muy cerca de la estación de bomberos que hay en ST. Marks, cerca de la mansión de Salvatore.



4. SNUFF

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 500$
REQUISITOS PREVIOS: Superar la misión "Dealing Revenge"

JD O'Toole quiere dejar a los Sindacco para pasarse al bando de los Leone... pero le vigilan de cerca para que no "cante" más de la cuenta. Así, de la noche a la mañana, tienes un infiltrado en la otra banda... y llega el primer soplo. Para acabar con el sujeto en cuestión, **hazte con una pistola en Ammu Nation** (el icono de la pistola en el mapa). La primera es gratis (de ahora en adelante te costará 240 dólares).
Ve a la zona en obras en Hepburn Heights. Acaba con los dos guardas de la entrada, y **coge sus armas para acumular munición**. Entra en la obra, y acaba con otros dos guardas más. Son los primeros enemigos del juego, no entrañan peligro, así que céntrate en apuntar y disparar ①. Después sólo queda el "pez gordo", que está escondido tras un coche. Acaba con él y recoge el **teléfono móvil** que dejará al caer ② como muestra de que has realizado el trabajo. Al poco **tendrás una llamada** y te indicarán que debes llevar el coche a un **taller Pay'N Spray** para dejarlo como nuevo. Esta vez la visita es gratuita, pero en adelante cada visita te costará 100$... Recuerda cómo llegar al taller Pay´N Spray, porque tendrás que ir allí más de una vez ③.

Nota: Al concluir la misión, tendrás un nuevo contacto en la ciudad: JD.



MAPA 1: PORTLAND

LAS CLAVES

- Guarida
- Ammu-Nation
- Pay'N Spray
- Tienda de 8 Ball
- Bomberos
- Hospital
- Comisaría
- Paquete oculto
- Chaleco
- Salud
- Arma
- Soborno policial
- Tareas secundarias
- Masacre
- Saltos únicos

HARWOOD

ST. MARKS

HEPBURN HEIGHTS

RED LIGHT DISTRICT

PORTLAND BEACH

PORTLAND VIEW

CHINATOWN

TRENTON

PORTLAND HARBOR

CALLAHAN POINT

ATLANTIC QUAYS

CÓMO COMPLETAR EL JUEGO AL 100%

- Superar las 70 misiones principales.
- Superar ciertas misiones secundarias.
- Recoger los 100 paquetes ocultos (indicado en el mapa).
- Realizar los 26 saltos únicos (indicado en el mapa).
- Superar los 20 iconos de masacre (indicado en el mapa).
- Reunir los 16 coches en el garaje Love Media.

RECOMPENSA POR CONSEGUIR EL 100%

- Munición infinita.
- Dispondrás de un tanque en Fort Staunton.
- Los vehículos resisten el doble de daño antes de ser destruidos.

TAREAS SECUNDARIAS

1. MISIONES SECUNDARIAS QUE PUEDEN REALIZARSE EN CUALQUIER ISLA

1.1 - Vigilante

• **Dónde:** consigue un coche de policía, FBI o incluso el tanque (Rhino), y pulsa R3.
• **Consiste en:** eliminar a todos los criminales que vaya indicando el mapa, dentro del tiempo establecido. Según lo vayas consiguiendo subirás de nivel, pero si fallas en alguno, tendrás que volver a empezar desde el principio. Es mucho más fácil de superar con el tanque. Contabiliza para el 100% del juego a partir del nivel 12.
• **Recompensa:** El indicador de chaleco antibalas sube hasta 150 puntos.



VIGILANTE

1.2 - Médico ATS

• **Dónde:** hazte con una ambulancia y pulsa R3.
• **Consiste en:** como el anterior, básicamente debes recoger heridos (puntos en el mapa) y llevarlos al hospital. Debes pasar del nivel 12 para que contabilice de cara a alcanzar el 100% del juego.



MÉDICO ATS



5. SMASH AND GRAB

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1000$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "Snuff"

Debes **recoger a un grupo de ladrones** de una gasolinera. Para ello, hazte con un **vehículo que tenga cuatro plazas** (un taxi o algún utilitario) y a ser posible que sea rápido... primero, porque tienes que llegar hasta los ladrones antes de que se agote su barra de vida. Y después tendrás que dejar a la policía atrás.

Una vez llegues al punto de recogida, automáticamente **tendrás un nivel de búsqueda de 3 estrellas**. Ojo con los policías, porque te perseguirán incansablemente e intentarán sacarte del coche por todos los medios. Así que sé rápido, sitúate cerca de los ladrones y espera a que suban el coche ①. El objetivo de la misión es salir todos sanos y salvos, sin ser capturados, así que **no puedes dejar a ninguno de los 3 ladrones atrás**. Si ves que algún policía se acerca peligrosamente al coche, acelera o da marcha atrás hasta pillarlo. Y si puedes salir de la gasolinera marcha atrás, antes de que lleguen más coches de policía que te bloqueen el paso, mejor ②. Si no, tendrás que abrirte camino a golpes. Después tienes que **llevar el coche al Pay'N Spray**. Cuando lo repinten, ten cuidado de no hacer burradas hasta que desaparezcan las tres estrellas parpadeantes, o la poli volverá a perseguirte. Ya sólo te queda llevar a los ladrones al piso franco.

Ahí va un pequeño truco. Nada más entrar en la zona de la gasolinera, cuando te suban de pronto las tres estrellas de búsqueda, olvídate de tus compinches, sal corriendo hacia el taller Pay'N Spray y repinta tu coche. Espera a que desaparezcan las 3 estrellas y vuelve a por ellos. Ahora la recogida será un verdadero "paseo"...

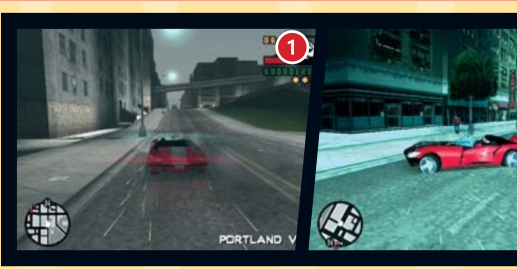


6. HOT WHEELS

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "Smash and Grab"

Ahora te toca recoger un coche con el maletero repleto de una sustancia ilegal de gran valor. Pero claro, no podía ser tan fácil... Los federales lo están vigilando, y **cuando pongas un pie dentro del coche se tirarán como locos a por ti** (tu nivel de búsqueda subirá automáticamente hasta 3 estrellas). Menos mal que el vehículo es un potente deportivo Banshee y podrás sacar ventaja a los policías fácilmente ①.

La dificultad está en que el coche es endeble, así que **debes evitar choques**. No corras como loco, no derrapes en exceso y esquiva las púas que coloca la poli en el suelo para pincharte las ruedas ②. **Tu primera parada será el taller Pay'N Spray**, y con el nivel de búsqueda anulado, **vuelve a la guarida de Vincenzo**. Allí discutirás con él y acto seguido podrás vengarte **llevando su coche a la trituradores**...



Nota: Cuando hayas terminado, llamará la madre de Toni y sus misiones estarán disponibles (prepárate porque son de lo más psicópatas del juego, junto con las de María).

7. THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE

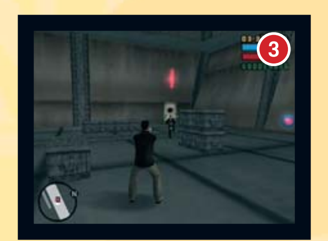
DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** $3000 **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "The Made Man" de JD

Vincenzo quiere hacer las paces y te citará en su guarida. Ve hasta ella, y **recibirás una nueva llamada citándote en los muelles de Portland**. Está muy cerca del local de Vincenzo, así que olvídate de la carretera y nada más salir del local de Vincenzo ve todo recto, a la derecha. **Cuando entres en el barco, revisa todos los pasillos**, ya que en uno encontrarás un Colt Python (el revólver más letal) ① y en otro, tras bajar las escaleras, un chaleco antibalas. Cuando cruces la compuerta, prepárate para afrontar una de las primeras misiones "desquiciantes" del juego. La idea es muy sencilla: cerca de **una veintena de individuos con motosierra te perseguirán** incansablemente para liquidarte ②. Y ojo, que un solo toque con la motosierra acabará con tu chaleco antibalas, y un segundo puede suponer volver a empezar la misión. La forma correcta de actuar es **evitar que se acumulen muchos enemigos**, por lo que tendrás que ser rápido apuntando, disparando y esquivando. Apunta pulsando R1, y si ves que Toni gira para encarar a un enemigo, aunque ni siquiera aparezca en pantalla, pulsa ● para disparar ③. Así eliminarás con menos riesgo a los enemigos. Si, además, quieres recargar la pistola de forma rápida, aprovecha cuando no haya enemigos en pantalla (basta con pulsa una vez izquierda y una vez derecha en la cruceta). Eso sí, **procura en todo momento que no haya más de 3-4 enemigos en pantalla al mismo tiempo**, ya que sino se complicará la cosa. Si se acercan demasiado, corre al extremo opuesto de la sala, ya que así tendrás unos segundos extra para poder eliminar más cómodamente a un



par de ellos. Repite el proceso hasta que no queden enemigos con motosierra, y coge la vida que hay por la zona si te hace falta (que te hará). Una vez hayas terminado con todos, **aparecerá Vincenzo: acaba con él con la Python** o con una de las motosierras de tus enemigos y sal del barco para terminar la misión.

NOTA: obtendrás un vestuario nuevo, imprescindible para acceder al minijuego Slash TV (que se celebra en el mismo barco de esta misión que acabas de terminar).



[MISIONES DE JD O'TOOLE. SÍMBOLO EN EL MAPA: J]

8. BONE VOYEUR

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 500$
REQUISITOS PREVIOS: superar la misión "Snuff" de Vincenzo. No llevar el traje de Leone

JD tiene deudas, y **tiene que recaudar 700$ de sus chicas** antes de que vengan a ajustar las cuentas. Tu papel se limita a **dar vueltas por el barrio Red Light District** con el coche hasta que JD vea a una de sus chicas, momento en el que tendrás que parar cerca y hacer sonar el claxon (1). También pueden darse otras situaciones, como que los "chulos" roben a las chicas de JD (atropéllalos para recaudar el dinero más rápido) (2) o esperar a que las chicas acaben un servicio en un coche (toca el claxon para avisarlas). No es difícil, ya que **tienes tiempo de sobra** (unas cuatro horas de tiempo de juego) y las chicas suelen estar muy a la vista, y un cuadrado azul marca su posición en el mapa cuando te acercas... Eso sí, **no salgas del barrio Red Light District** bajo ningún concepto.



9. DON IN 60 SECONDS

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "Bon Voyuer" de JD

La policía va a hacer una redada en el local de JD y **tienes que sacar a Salvatore**. Sube al coche en el que está Salvatore y **el nivel de búsqueda será de dos estrellas** (1). **Ve al Pay'N Spray**, que está muy cerca. Espera a que baje el nivel de búsqueda, y **deja a Salvatore en su mansión**, en ST Marks (2).

NOTA: al superar esta misión, las primeras misiones de Salvatore estarán disponibles.

NOTA 2: A partir de ahora, podrás comprar el arma SMG en Ammu Nation siempre que quieras. Te recomendamos que, además de llevar siempre una, no salgas nunca sin un chaleco antibalas.



Igualmente, debes hacerlo de una tirada, si fallas volverás a empezar desde el nivel 1.
• **Recompensa:** a la hora de correr, tendrás esprint infinito.

1.3 - Bombero

• **Dónde:** roba un coche de bomberos (por ejemplo, cerca del concesionario de coches que hay en Portland) y pulsa R3.
• **Consiste en:** debes apagar fuegos (puntos en el mapa), ya sea en coches o peatones. Contabiliza para el 100% del juego a partir del nivel 12.
• **Recompensa:** a Toni no le afecta el fuego de ahora en adelante.

1.4 - Taxi

• **Dónde:** monta en cualquier taxi y pulsa R3.
• **Consiste en:** debes coger a 100 clientes (puntos en el mapa) y dejarlos donde te pidan. Por suerte, no es necesario que lo hagas de una tirada, puedes dejarlo a medias, salvar la partida, y seguir otro día.
• **Recompensa:** aparecerá en Trenton, Portland, en la compañía de taxis Mean Street Taxis un modelo especial, el Bickle 76.


TAXISTA

2. MISIONES SECUNDARIAS EN PORTLAND

2.1 - Vendedor de coches:

Dónde: en Portland, en el distrito Harwood. Cerca de la gasolinera, es un expositor de coches. Acude entre las 8:00 y las 18:00.
Consiste en: debes vender coches a cuatro tipos de clientes dándoles un paseo en ellos, con lo que descubrirán si los vehículos ofrecen lo que están buscando realmente. Los clientes "tipo" son:
a) los que buscan un deportivo (velocidad): busca una calle amplia y acelera a fondo hasta rellenar la barra de venta.
b) los que buscan un utilitario (resistencia): atropella peatones o dispara en marcha en cualquier lugar de la ciudad hasta que la barra de venta se llene.
c) los que buscan un coche antiguo (conducción segura): no aceleres constantemente, sólo pulsa pausadamente ✖ hasta que se llene la barra de venta.


VENDEDOR DE COCHES

10. A Volatile Situation

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 1000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Don in 60 Seconds" de JD

Antes de activar esta misión, **pásate por una armería para comprar la nueva SMG, un chaleco antibalas y suficiente munición** como para sobrevivir a la 3ª Guerra Mundial (basta con comprar repetidas veces el mismo arma).
Cumplido este requisito, al hablar con JD te enterarás de que **los Sindacco planean reventar un casino de los Leone** (marcado con un indicador amarillo en el mapa). Cuando llegues a la zona, **deberás sobrevivir a tres oleadas de enemigos armados** (las dos primeras llegan en coche y la tercera en un todoterreno). En todas, **uno de los matones de los Sindacco intentará plantar una bomba para hacer explotar el casino** 1 así que intenta por todos los medios eliminarlos rápidamente, ya que no habrá forma de desactivarla. Además, **el casino sólo soportará una sola detonación**, así que debes evitar que estalle una segunda bomba. Lo mejor es no alejarse mucho de la entrada, desde la esquina, ya que así controlarás mejor la zona 2. Si recibes muchos impactos en una oleada, puedes encontrar un **corazón** para recuperar vida en un callejón cercano.
Cuando hayas superado las dos primeras oleadas, la tercera llegará montada en un **camión de mundanzas con una bomba armada** en su interior. Espera en la puerta del casino a que llegue, y cuando los enemigos se bajen, **súbete en el vehículo con la bomba y pisa a fondo para alejarte** del casino 3. Aunque el coche se mueva muy lento no te preocupes, te dará tiempo de sobra a alejarte (fíjate en la barra azul) y **salta del coche en marcha** (pulsa ▲). Si la bomba explota lejos, habrás superado la misión.



11. Blow Up Dolls

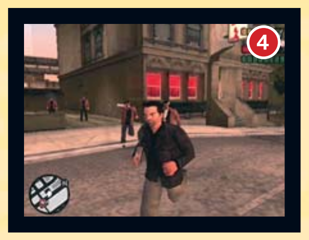
DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$
REQUISITOS PREVIOS: superar la misión "Contra-Banned" de Salvatore







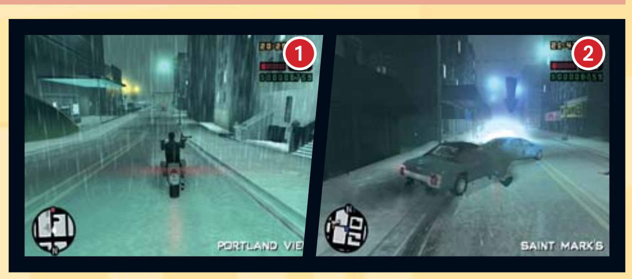
Tras el intento de sabotear tu casino, llega el momento de hacer lo propio en el territorio de los Sindacco y devolverles la jugada. Para ello **necesitarás un vehículo de los Sindacco**, uno blanco y largo que estará aparcado en la entrada del bar de JD 1. Si por un casual no estuviera allí, busca uno por la zona, como hemos dicho blanco y largo, cuyo conductor suele ser un matón con chupa de cuero marrón. Con el coche en tu poder, **visita a 8-Ball** (aparecerá la marca con forma de bomba en el mapa) para que te instale una bomba en él 2. **Intenta no dañar el coche** en el camino. Después, **dirígete al club de los Sindacco teniendo cuidado de no chocarte demasiado**, ya que si la barra de daños se llena, la bomba explotará. No corras en exceso...
Una vez en la zona, los matones reconocerán el coche y te dejarán **entrar en el garaje** sin problemas 3. Déjalo en la zona indicada, baja y fíjate en el arma que llevas equipada: es el detonador de la bomba, así que **no pulses ● aunque te disparen los Sindacco**. Limítate a **correr hacia la salida para alejarte del coche** 4 y cuando estés fuera del parking, haz que explote la bomba.



12. Salvatore's Salvation

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$
REQUISITOS PREVIOS: superar la misión "Contra-Banned" de Salvatore

Salvatore ha sido secuestrado por los Sindacco y, por suerte, JD te pone tras su pista. Una vez localizados los secuestradores, **sígueles a bordo de un coche, a una distancia prudencial**, hasta que lleguen a su destino... (1) que no es otro que el desguace de coches. **Para rescatarle puedes hacer básicamente dos cosas**. La primera es **embestir el coche de los Sindacco** hasta que los matones se bajen (2), algo que puede llevar cierto tiempo debido a los baches y otras dificultades para maniobrar que hay en la zona del desguace. Aprovecha entonces para subirte al coche de Sal y llevarle a su casa. **La segunda opción**, más arriesgada, es seguir sin ser descubierto y **esperar a que los Sindacco dejen el coche bajo la grúa**, momento que puedes aprovechar para esprintar, montarte en el coche y sacar a Sal de allí a toda pastilla. En ambos casos, **con el coche en tu poder, debes regresar a la mansión de Sal** para concluir la misión.



13. The Guns of Leone

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 3000$
REQUISITOS PREVIOS: superar la misión "Salvatore's Salvation" de JD

Salvatore quiere vengarse con sus propias manos por el intento de secuestro y va al Red Light District dispuesto a "liarla". **Tu misión es protegerle y hacer que siga con vida cuando acabe el tiroteo**. Desde el punto en el que comienza la misión, ve al patio trasero del edificio de enfrente, sube por las escaleras y coje el rifle de francotirador (marcado con un cuadrado verde en el mapa) (1). Ahora **sitúate en la marca amarilla** que hay en esta terraza y comenzará la acción.
Si optas por utilizar el rifle de francotirador (2), la cosa irá sobre ruedas con los primeros enemigos, pero se complicará poco tiempo después, así que **es preferible que dejes el rifle de precisión para otro momento, bajes del edificio y dispares al lado de Salvatore con la SMG** (3). Fíjate en el mapa para localizar rápidamente a los enemigos, y acaba con todos los Sindaccos y los dos policías que también se meterán en mitad del fregado... (4) Si tienes problemas de salud, encontrarás algún corazón por la zona. Cuando la zona esté limpia, sigue a Sal para concluir la misión.





d) los que buscan un todoterreno (emociones fuertes): busca una zona con baches y saltos, como por ejemplo el desguace de coches (a la derecha nada más salir de la tienda de coches) y haz el cabra hasta que se llene el indicador de venta.
Por si fuera poco, algunos clientes no comprarán el coche si lo abollas o no les gusta el color (en ambos casos podrás arreglarlo si vas a un taller Pay'N Spray). Además, por cada venta obtendrás un porcentaje de dinero y tiempo extra para poder seguir vendiendo. Una vez hayas vendido los cuatro coches, subirás de nivel (si sales del minijuego y vuelves a entrar, tendrás que empezar desde cero). A medida que vayas subiendo de nivel, desbloquearás cosas curiosas:

- **NIVEL 4**
Desbloqueas: Hellenbacht GT siempre disponible en el concesionario
- **NIVEL 6**
Desbloqueas: un porcentaje necesario para completar el juego al 100%. El concesionario te paga para que la protejas
- **NIVEL 9**
Desbloqueas: la nieve será un efecto climatológico más.

2.2 - Slash TV

- **Dónde:** en el barco que está atracado en Atlantic Quays, entre las 18:00 y las 5:00.
- **Consiste en:** un minijuego con la misma mecánica que la misión "The Portland Chainshaw Masquerade", es decir, eliminar a unos cuantos enemigos con motosierra. Para ello, debes ponerte el vestuario que te dieron al concluir esa misión (un peto vaquero con máscara de hockey) y acudir al barco donde tuvo lugar la misión en la hora indicada. Las armas que mejor funcionan son la Colt Python, el AK47 y la escopeta, y a medida que elimines a los enemigos subirás de nivel (hasta 5), y con ello el premio.

Es necesario superar DOS VECES este minijuego para conseguir el 100% en el juego. Si se te hace muy difícil conseguirlo, prueba a correr pegado a la pared de la sala, de forma que te persigan los enemigos. De vez en cuando para, date media vuelta y elimina a unos cuantos para volver a correr...

- **Recompensas:** la primera vez obtendrás 100 balas para minigun. La segunda vez conseguirás el traje de gallina y munición para el Colt Python.

2.3 - Ángeles Vengadores

- **Dónde:** debes superar la misión "Frighteners" para obtener el uniforme de los ángeles vengadores.

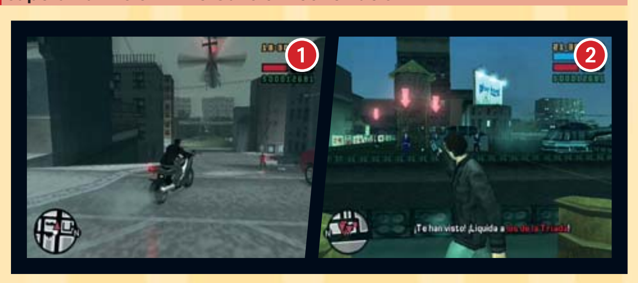

ÁNGELES VENGADORES



14. Calm Before the Storm

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1000$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "The Guns of Leone" de JD

Un tipo llamado Massimo está mediando con todas las bandas, pero sus intenciones no parecen muy claras. Tu objetivo es **llegar a la mansión de Salvatore dentro del tiempo marcado**. Cuando llegues, una secuencia de vídeo te mostrará cómo Mássimo monta en su helicóptero. Tendrás que **seguirlo primero a la reunión con los Diablos** en la zona en construcción, y desde ahí, a un **tejado en Chinatown**, donde le esperan las triadas. Puedes ir tranquilo, que el helicóptero no alcanzará grandes velocidades ❶. Cuando llegues a la reunión con las triadas, tendrás que bajar de tu vehículo y subir por unas **escaleras**, donde encontrarás un **indicador amarillo** que activará otro vídeo. Massimo escapa y **tendrás que acabar con todos los miembros de la triada** del tejado ❷. Presta especial atención, porque uno de ellos, el que tiene rifle de francotirador, es especialmente letal. Cuando acabes con los de la azotea, **llegarán refuerzos** que te esperarán a pie de calle. Intenta acabar con algunos desde la azotea, y baja y elimina a los que queden con la SMG. Y tranquilo, que si recibes muchos impactos, por la zona hay vida...



15. The Made Man

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Calm Before the Storm" de JD

Conduce a JD al lugar donde se va a celebrar su entrada en la familia. **Conduce hacia el punto amarillo** en el mapa y por el camino serás atacado por los Sindacco. **Protege a JD** y acaba como más te plazca con los cuatro Sindacco (embiste su coche, bájate y elimina a los Sindacco con armas de fuego...) ❶ y continúa conduciendo hacia el punto amarillo, que no es otro lugar que **el desguace de coches** ❷. Allí nos despediremos de JD "para siempre", y **Mickey te pedirá que le dejes en casa y te deshagas del coche con la "sorpresa"**. El único problema es que **el coche va dejando un rastro de sangre**, y si la poli te ve, supondrá automáticamente tener un nivel de búsqueda de 2 estrellas. Lo peor es que ni siquiera una visita al Pay'N Spray bajará el nivel de búsqueda. Así que procura **conducir todo lo rápido que puedas**, suelta pronto a Mickey y ve a toda velocidad a **un lugar con agua donde sumergir el coche** ❸, por ejemplo el puerto de los ferrys. Pisa a fondo el acelerador y cuando estés cerca de caer al agua, pulsa ▲ para saltar en marcha.







[Misiones de Mamá Cipriani. S. en el mapa: C]

16. Snappy Dresser

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 100$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Hot Wheels" de Vincenzo

La psicótica madre de Toni cree que un tal Giovanni Casa es mucho más hombre que su propio hijo, y por eso Toni decide abrirle los ojos mostrándole que es un pervertido. Para ello, **dirígete a la guarida y recoge la cámara de fotos** ❶.



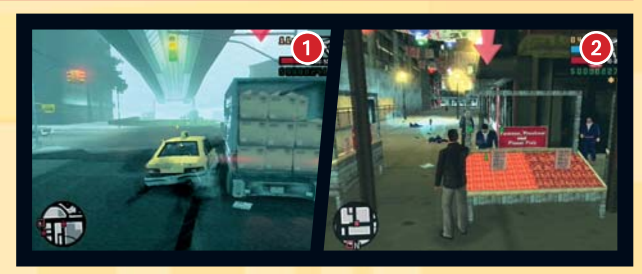
Después, **conduce hasta el punto amarillo**, donde verás a Giovanni montar en su furgoneta. **Síguele** hasta que se pare, pero con cuidado: **si te acercas demasiado te verá y fallarás la misión**, así que siempre que aparezca el mensaje de advertencia en pantalla, déjale ganar metros pero sin dejar tampoco que se aleje demasiado ❷. **Fíjate siempre por dónde gira**, porque la furgoneta no aparece en el radar. Tras hacer una parada para recoger a unas chicas y seguir un poco más, aparcará en el parque cercano al Puente Callahan. Mira la dantesca escena de vídeo, **equipa la cámara de fotos y acércate un poco**, pero con cuidado de que no te vean, lo suficiente para que al poner el zoom de la cámara al máximo y se vea a Giovanni Casa (no tiene que ser una foto perfecta, ni un primer plano). Con la foto en tu poder **regresa a la casa de la madre de Toni** para terminar la misión.

17. Big Rumble in Little China

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 1000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Big Rumble in Little China" de Mamá Cipriani

Ahora Mamá Cipriani dice que tienes miedo de las triadas. Demuestra que está equivocada acabando con algunos de sus miembros.

Tienes dos objetivos distintos: un camión y un grupo de hombres. **Es recomendable empezar por el camión**. Embístelo con un coche hasta que salga el conductor y el copiloto (1). Atropéllalos y recoge a continuación el dinero y munición que dejen. Después, **ve al segundo punto y acaba con todos los enemigos**. Aquí lo importante es avanzar lentamente, eliminando uno por uno a los enemigos, ya que si sales a pecho descubierto al pasillo principal puedes recibir demasiados impactos de bala (2). **Otra opción es utilizar el rifle de francotirador** que conseguiste en "The Guns Of Leone" para acabar con los enemigos más lejanos. Cuando hayas acabado con el último enemigo, la misión concluirá.



18. Grease Sucho

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 1000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Big Rumble in Little China" de Mamá Cipriani

La mamá de marras piensa que un tal Sucho es mucho mejor que Toni... esta vez corriendo por la ciudad. **Busca un coche potente**, a ser posible un deportivo como un Banshee aunque vale el Sentinel que encontrarás en la mansión de Leone. Con cualquiera de ellos, **ve hasta el punto de partida, y pasa por los checkpoints en riguroso orden** (1). Verás que en el mapa aparecen siempre los dos siguientes. **Tu prioridad debe ser ponerte en cabeza lo antes posible**, ya que así no te molestarán los demás participantes.

Una vez hayas llegado el primero a la meta, **te tocará perseguir al tal Sucho**. Embístele con tu coche (2) o **ponte a su altura y dispárale con la SMG hasta que se baje del coche**, momento que aprovecharás para acabar con él utilizando los métodos habituales (es decir, atropellar, disparar... usa tu imaginación).



19. Dead Meat

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 500$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Grease Sucho" de Mamá Cipriani

Giovanni Casa se niega a pagar protección, y tú decides tener una pequeña charla con él... en un aserradero. **Llévale al lugar indicado en el mapa** (pilla cualquier coche), y cuando acaben los vídeos, tendrás que **golpearlo con el hacha una vez**. No te preocupes porque no puede escapar del matadero. Lo mejor es que **esperes a que se pare y le pilles por la espalda sigilosamente** (1).

Después, con un montón de policía en los talones, **tendrás que dejar la furgoneta en el negocio de casa**, aunque antes tendrás que **pasar por el taller Pay'N Spray** para bajar el nivel de búsqueda (2).



Con él puesto, busca a otro ángel vengador por Chinatown (es por donde más se ven), y acércate a él. Acepta las misiones pulsando R3.
• **Consiste en:** debes limpiar las calles de "escoria". Para ello, nosotros te recomendamos que te muevas por la ciudad en moto, y nada más aceptar la primera misión, golpees a tu compañero con un bate de béisbol para tirarle al suelo y que no te siga (si muere, tendrías que volver a empezar). Hazte con algún arma potente, como el AK, y procura mantener las distancias con tus enemigos para liquidarlos fácilmente. Cada vez que elimines a uno o un grupo, aparecerá un nuevo objetivo en el mapa. Contabiliza para el 100% cuando superes el nivel 15.
• **Recompensa:** aparecerá una Freeway especial en tu piso franco. Si la quieres conservar, guárdala en tu garaje, porque no reaparecerá...

2.4 - Camión de basura
• **Dónde:** consigue un camión de la basura (Trashmaster). Suele haber uno aparcado en el desguace o sus alrededores. Pulsa R3 para comenzar las recogidas.
• **Consiste en:** recoger todos los cubos de basura (cada uno suma 20 segundos más a tu tiempo). La clave aquí está en mirar al mapa y trazar la ruta ideal, para que no pierdas tiempo haciendo trayectos inútiles
• **Recompensa:** 2000$


CAMIÓN DE BASURA

2.5 - Repartidor de fideos
• **Dónde:** pausa y mira el mapa. La tienda y la moto la encontrarás en la tienda llamada Punk Noodles en Chinatown (es un edificio de un sólo piso).
• **Consiste en:** reparte los fideos a los clientes dentro del límite de tiempo que te dan. Debes superar el nivel 10 para que contabilice para el 100% el juego.
• **Recompensa:** aumenta la barra de vida en 25 puntos.

2.6 - 9mm Mayhem
• **Dónde:** mira en el mapa y fíjate al sur del taller Pay'N Spray. Verás dos callejones; dirígete hacia el de la izquierda para activar esta tarea.

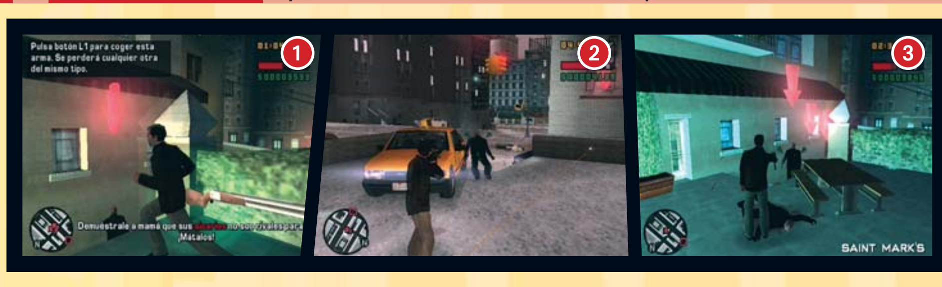


9MM MAYHEM

20. no son of mine

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Dead Meat" de Mamá Cipriani

Como no podía ser de otra manera, la última misión de "mamá" es la más compleja... así que **ármate hasta los dientes** y hazte con un chaleco antibalas antes de empezar. **El objetivo es sobrevivir a los matones** que ha contratado la señora Cipriani para eliminar a su propio hijo. Nada más empezar, **procura no quedarte mucho tiempo en el porche**, porque los enemigos te lanzarán granadas. Antes de bajar a la zona del aparcamiento, podrás recoger una escopeta (1), con la que eliminarás fácilmente al enemigo de las escaleras y el que te espera un poco más abajo. Acto seguido se acercará la **segunda oleada** de enemigos. Sitúate **cerca de la rampa de acceso** de los coches y liquídalos según se bajen de su vehículo (2). La **tercera oleada** es más complicada por su superior poder armamentístico, ametralladoras, aunque **puedes utilizar el mismo sistema** (fusilarlos según pongan un pie en el suelo). Si tienes problemas de salud, intenta liquidarlos desde la zona donde está el corazón, para cogerlo cuando estés a punto de morir. La **cuarta y última oleada** es la más difícil, y es más que recomendable **retirarse a la zona de las escaleras**, sin subir por ellas, y liquidarlos uno a uno (3). Si has encontrado por la ciudad alguna granada por accidente, puedes tirarla a los coches de los enemigos, y probablemente con sus explosiones caigan unos cuantos... En cualquier caso, **otra opción es colapsar el tráfico de la calle dejando un coche en medio de la carretera** que pasa frente a la casa de mamá Cipriani. De este modo, cuando llegues a la cuarta oleada **bastará con que explotes un coche**, y la reacción en cadena acabará con todos los enemigos...
Cuando hayas acabado con todos, te enterarás que **los matones te van a seguir persiguiendo durante el resto del juego...**



[misiones de salvatore [parte i] símbolo en el mapa: s]

21. the offer

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 500$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Don In 60 Seconds" de JD

En esta misión tan sólo debes **escapar con vida de los muelles** (en el mapa se te indica el punto al que debes ir). Algo que a simple vista parece tan fácil como pulsar ✖ para correr hacia la salida (1), **puede complicarse si los miembros del "piquete" consiguen tirarte al suelo** con sus golpes (será mucho más difícil levantarse y zafarse de los enemigos para seguir corriendo). Así que, **bajo ningún concepto luches**, tan sólo limítate a correr según empiece la misión, y dirigirte al oeste, donde está la salida (2). En cuanto pongas un pie fuera de esa zona, cumplirás la misión.



22. Ho Selecta!

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 500$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "The Offer" de Salvatore

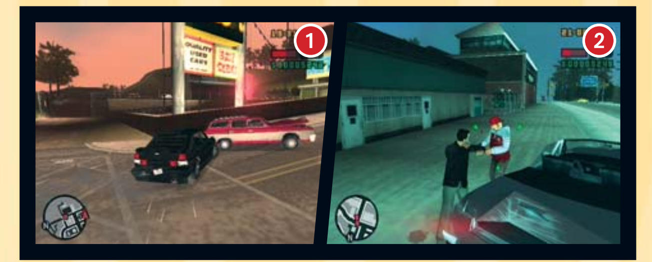
Para que Salvatore se gane a la gente del piquete, **debes llevar a seis prostitutas a la entrada del muelle**. Las prostitutas aparecen en la mapa como un **punto azul**, y **cuando hayas recogido 3, deberás llevarlas hasta el punto amarillo** (los muelles) (1). Utiliza el coche que encontrarás nada más salir de la mansión de Sal (2). Sólo puedes llevar un máximo de 3 chicas en cada viaje... pero no te preocupes porque el límite de tiempo es más que suficiente para realizar la misión sin problemas. De todos modos, nada más comenzar la misión, pausa para ver el mapa completo de la zona, y traza dos rutas para recoger a las chicas de la forma más "eficiente" posible. Si las encuentras en coches con clientes, golpea sus vehículos para que salgan y luego cárgatelos.



23. Frighteners

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 1000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Ho Selecta!" de Salvatore

Debes asustar a tres jefes sindicales, marcados en el mapa como puntos rojos. Si van en coche, envístelos con el tuyo hasta que salgan (1)... momento que aprovecharás para atizarles un poco cuerpo a cuerpo. **No utilices armas de fuego, sólo puños o armas blancas** como el bate de baseball o el puño americano (2). Aunque puede que se rindan sólo con golpear su coche, puede que alguno te dispare.



NOTA: Al superar la misión recibirás la llamada de Maria, el último contacto en Portland y obtendrás el traje de los Ángeles Vengadores, con el que accederás a un minijuego.

24. Rollercoaster Ride

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 1000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Frighteners" de Salvatore

Debes asustar a la líder sindical. Para ello, ve a la emisora de radio donde la están entrevistando (el **punto amarillo** en el mapa). Tienes dos horas de tiempo del juego para llegar al y **quitar de en medio al chófer** (1). Después, pasa por encima del icono de vestuario para **ponerte su traje**. Entra en el vehículo y espera a que salga la líder. Cuando suba al vehículo, pisa a fondo, colisiona contra coches, pasa por zonas con baches... todo es válido para **rellenar al indicador de miedo** (2). Eso sí, cuidado con los terraplenes (la limusina vuelca con facilidad) y evita caer al agua y chocarte muchas veces, ya que el coche empezará a arder. Cuando acceda a tus peticiones, aparecerá una nueva marca en el mapa: es el lugar donde debes dejarla, el ferry. Pero cuidado, **al llegar te esperará un piquete**: atropella a los que puedas y baja del coche para eliminar con tu ametralladora a los demás. Luego vuelve a la limusina y aparca en el punto que se indica en el mapa.
Ahora **tendrás disponible en tu vestuario el traje de chófer**.



Bajo unas escaleras, apoyada en la pared, está la moto Freeway que te dará acceso a esta misión.
• **Consiste en:** eliminar a más de 10 objetivos en tres minutos y medio. Tú no conduces, sólo disparas a todo aquello que tenga una flecha roja encima (procura evitar disparar al conductor y que la moto no reciba muchos daños).
Cuentas con tres píldoras de adrenalina para ralentizar el paso del tiempo, que puedes usar pulsando R1. Una vez elimines a uno de los objetivos, el tiempo se para hasta que te aproximes al siguiente blanco. Si fallas, serás devuelto al callejón, por si quieres volver a intentarlo... Un consejo para los Patriots del final: primero liquida a los pistoleros.
• **Recompensas:**
Objetivo 1: 5$ (moto).
Objetivo 2: 20$ (moto).
Objetivo 3: 45$ (coche).
Objetivo 4: 80$ (coche).
Objetivo 5: 125$ (deportivo con pistolero).
Objetivo 6: 180$ (deportivo con pistolero).
Objetivo 7: 245$ (Bobcat con pistolero).
Objetivo 8: 320$ (Bobcat con pistolero).
Objetivo 9: 405$ (Patriot con pistolero).
Objetivo 10; 500$ (Patriot con pistolero)
Undécimo objetivo: 605$ (Patriot con pistolero).

2.7 - Scooter Shooter

• **Dónde:** en el suroeste de Chinatown, en un callejón con forma de L. Debes subirte en la moto Faggio para iniciar la misión.
• **Consiste en:** eliminar a más de 8 objetivos en tres minuto. Tú no conduces, sólo disparas a todo aquello que tenga una flecha roja encima (procura evitar disparar al conductor y que la moto no reciba muchos daños). Cuentas con tres píldoras de adrenalina para ralentizar el paso del tiempo, que puedes usar pulsando R. Una vez elimines a uno de los objetivos, el tiempo se para hasta que te aproximes al siguiente blanco.
Si fallas serás devuelto de nuevo al callejón, por si quieres volver a intentarlo... Con los últimos objetivos es recomendable matar antes a los pistoleros.
• **Recompensas:**
Primer objetivo: 5$ (Mr Whoopee)
Segundo objetivo: 20$ (Mr Whoopee)
Tercer objetivo: 45$ (deportivo con pistolero)
Cuarto objetivo: 80$ (deportivo con pistolero)
Quinto objetivo: 125$ (Bobcat con pistolero)
Sexto objetivo: 180$ (Bobcat con pistolero)
Séptimo objetivo: 245$ (Bobcat con pistolero)
Octavo objetivo: 320$ (Landstalker con pistolero)
Noveno objetivo: 405$ (Landstalker con pistolero)

25. Contra-Banned

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión “Overdose of Trouble” de María

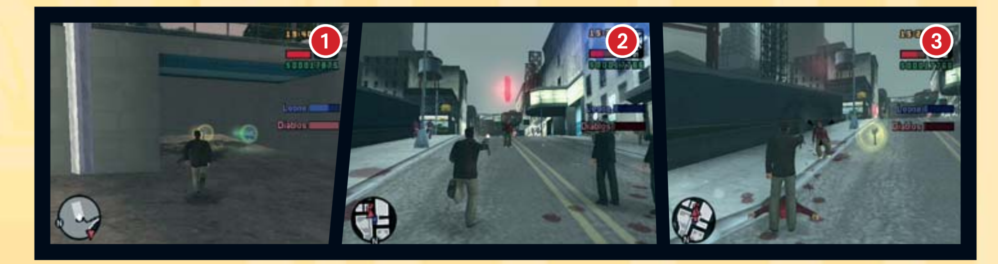
Recoge a los tres matones (puntos azules en el mapa) (1) y dirígete al punto amarillo en el mapa. Independientemente de la ruta que sigas para llegar hasta allí, busca por los alrededores de la zona un **icono de reducción de búsqueda de la policía** (una estrella), ya que te facilitarán mucho las cosas en la misión en breve. Una vez entres en el punto amarillo, comenzará una secuencia de vídeo, cuando acabe **tendrás un nivel de búsqueda de 3 estrellas**. Liquida a los tres contrabandistas (2) y podrás **subir al Patriot**. De ahora en delante debes **evitar a toda costa que lo destruyan**, ya que es imprescindible **llevarlo hasta el garaje de Salvatore** para concluir la misión. Para facilitar un poco las cosas, da un giro de 180 grados y sal de los muelles justo por la dirección contraria a la que estaba mirando el coche inicialmente. De este modo, recogerás la mencionada estrella (3) y el nivel de búsqueda bajará, siendo más fácil ahora **llegar hasta el Pay'N Spray**, y desde ahí, ya sin policía en los talones, hasta el garaje en la mansión de Salvatore.



26. Sindacco Sabotage

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión “The Portland Chainsaw Masquerade” de Vincenzo

Los matones de los Leone están enzarzados en un tiroteo con los Diablos, y debes acudir en su ayuda antes de que la guerra entre las bandas acabe. **Si necesitas chaleco y armas, puedes coger las que ha dejado Salvatore en el garaje** (1). Después, súbete en el vehículo que prefieras y llega al lugar del tiroteo. Para cuando llegues, las “tropas” de Leone habrán sido mermadas aproximadamente a la mitad, y **debes evitar a toda costa que mueran todos** (en caso contrario fracasará la misión). Así las cosas, aparte de liquidar cerca de 20 Diablos, tendrás que vigilar que no mueran todos los miembros de tu bando, por lo que tu mejor aliado será el mapa que aparece en pantalla. Mira frecuentemente donde hay mayor concentración de Diablos, y acude allí a liquidarlos (2). Si tus compañeros mueren y quedan menos de 10, aparecerá un mensaje indicando que cada vez quedan menos. Procura proteger a los últimos que queden haciendo si hace falta de escudo humano. Estas dos pautas son la mejor estrategia, y por supuesto, no dejes de moverte y coger las armas que dejen los Diablos (3). Cuando los hayas eliminado a todos, recibirás una llamada al móvil, y concluirá la misión.



27. The Trouble with Triads

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión “Sindacco Sabotage” de Salvatore

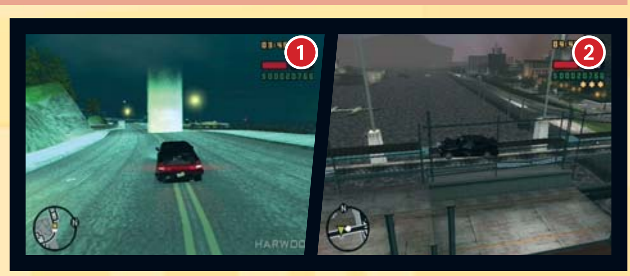
Coge un coche rápido (el de Salvatore vale) y dirígete al almacén donde se encuentra el dinero que tienes que recoger. Al llegar, las Triadas reventarán el lugar y **debes recolectar los fajos de billetes antes de que se quemen** (aparecen marcados en el mapa). Tienes tiempo de sobra, así que no te agobies y hazlo con relativa calma, ya que hay un buen puñado de enemigos escondidos por el interior de lo que queda del almacén. Lo mejor es que, **antes de avalanzarte sobre los billetes, limpies la zona de enemigos** (equipa la SMG o un arma mejor y apunta con R1 para localizar a los enemigos (1). **Evita tocar el fuego**, ya que la vida bajará considerablemente (2). Cuando hayas recogido todos los fajos, sal del almacén por el muro reventado y **regresa a la mansión de Salvatore**. Te perseguirán tres furgonetas de las Triadas, pero si has cogido el coche de Salvatore, ni siquiera les dará tiempo a acercarse y sólo las verás en el mapa (3).



28. Driving Mr. Leone

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 4000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "The Trouble With Triads" de Salvatore

El Alcalde de Portland culpa a Salvatore de todo lo malo que pasa en la ciudad... así que toca retirarse una temporada. **Monta en el coche** que hay en la entrada de la mansión de Salvatore (lo que te espera es más difícil con la moto, pero no imposible) y **encamínate al punto amarillo, el embarcadero** (1). Al llegar a la marca amarilla, tira de freno de mano para **dar un giro de 180** y corre cuanto puedas para dejar atrás a la policía que aparecerá allí. El juego te dejará muy claro que **el taller Pay'N Spray no te servirá** esta vez para anular el nivel de búsqueda... pero lo cierto es que a veces funciona.



Tanto si decides probarlo como si no, **dirígete al puente Callahan y ponte en el carril de la derecha**. Pisa a fondo el acelerador, y **salta por la rampa** (2). Acabas de llegar a la **segunda isla del juego, Staunton Island**. La poli todavía te sigue, así que date prisa y llega al **piso franco** de esta zona, donde puedes salvar la partida.

NOTA: Al superar esta misión, desbloquearás nuevo contenido para el modo multijugador (personajes, por ejemplo) y podrás recorrer Staunton Island con completa libertad.

29. Shop 'Till You Strop

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 100$
REQUISITOS PREVIOS: superar la misión "Frighteners" de Salvatore

María te pide que la lleves de "compras" por la ciudad. En la primera tienda robará algo, y al salir, **tendrás una estrella** en el nivel de búsqueda (1). Antes de poder llevarla a la siguiente tienda **debes bajar el nivel de búsqueda**, así que date una vuelta por la zona. Cuando salga María de la segunda tienda, tendrás un **nivel de búsqueda de tres estrellas**. Esquiva al dueño de la tienda (que te hará explotar una rueda con su escopeta), y pisa a fondo para **llegar al piso de María**, que está cerca (2). Si te resulta complicada la última parte de la misión con un coche, **prueba con una moto**...



30. Taken For a Ride

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 500$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Shop 'Till You Strop" de María

María quiere visitar a sus camellos. Hazte con un coche medianamente rápido y **llévala hasta el punto de la cita**. Cuando se meta en el coche de los camellos, la secuestrarán. **Persígueles y embiste el vehículo hasta que salgan los secuestradores** (1), o bien impídeles el paso con ayuda de una pared. Eso sí, procura no perderlos de vista o tendrás que repetir la misión. Una vez fuera del coche, **deshazte de ellos** de las formas habituales (acribíllalos o atropéllalos) (2) y vuelve con María a su piso, donde te ofrecerá un cafetito (en una clara alusión a la reciente polémica con *San Andreas*).



2.8 - Scrapyard Challenge

- **Dónde:** en el desguace de coches, en Harwood.
- **Consiste en:** pasar por aros de colores de forma que al acabar el tiempo tengas 21 puntos. Cada aro tiene un valor (verde 1, naranja 2 y rojo 3)
- **Recompensa:** el desguace te dará cuatro veces más dinero por cada coche que traigas.

2.9 - Carreras

2.9.1 - Red Light Racing

- **Dónde:** mira el mapa, la carretera más al oeste. Verás un edificio con un callejón con forma de T en su interior. Pues bien, el teléfono que te dará acceso a la carrera está justo en la esquina que se encuentra más al noreste de ese edificio.
- **Consiste en:** es una carrera de motos, a tres vueltas. Tus oponentes llevan todos modelos Sánchez, y por la cantidad de curvas es recomendable llevar esa misma moto. Otras motos más potentes, como la PCJ 600, complican esta sencilla carrera.
- **Recompensa:** 1500$

2.9.2- Low-Rider Rumble

- **Dónde:** el teléfono que está en Trenton. Mira el mapa, y verás unas carreteras que forman un 8 (como si fuera con números digitales). El teléfono está en el "palo" central del 8.
- **Consiste en:** es una carrera de coches, a 2 vueltas. Aquí te irá bastante bien un coche de policía y es recomendable empezar dejando que pasen los rivales, ya que sino acabarás haciendo un trompo...



CARRERAS

- **Recompensa:** 1500$.

2.10 - Wrong Side Of Tracks

- **Dónde:** en Portland View. Es la moto Sánchez que está aparcada en la estación de tren.
- **Consiste en:** un circuito de checkpoints. Cada checkpoint que cruzas añade 5 segundos al tiempo. Si sales del camino, tendrás que volver a empezar. La única dificultad son las tres motos que te incordiarán. Deshazte al menos de una, y la cosa se suavizará...
- **Recompensa:** 1500$

2.11 - Bumps & Grinds

- **Dónde:** monta en la motocicleta Sánchez apoyada en un árbol en la carretera de arena en Harwood.
- **Consiste en:** son 10 circuitos, y a medida que superas uno, desbloquearás el siguiente y obtendrás como premio 100$.
- **Recompensa:** al superar los 10 circuitos, conseguirás 2500$ y otra "cosilla"...

Continúa en la pág. 19



31. Boobby Price

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Taken for a Ride" de María

María se ha puesto como primer premio en una carrera ilegal, así que debes ganarla para que Salvatore no se entere. **Busca una moto con potencia y agarre, tanto la Sanchez 1 como la PCJ 600** son caballos ganadores, y dirígete a la línea de salida. Si optas por la primera, será más sencillo ganar, ya que es más manejable e incluso te podrás permitir un choque. Con la PCJ es algo más difícil maniobrar, pero su velocidad punta te dará ventaja en las rectas. La carrera consiste en **superar unos checkpoints**, así que fíjate en el mapa de vez en cuando si no tienes el siguiente punto claro 2. Si consigues ponerte en cabeza durante los primeros compases de la carrera, ya no tendrás que preocuparte prácticamente de tus rivales... Indistintamente de la moto que elijas, **el final de la carrera será el mismo**... María se irá con su "novio" Wayne.



32. Biker Heat

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "Booby Prize" de María.

Wayne, el supuesto novio de María, es un maltratador... y es hora de que pague por lo que le ha hecho a María, su última víctima. **Asegúrate de llevar una metralleta, y dirígete a Chinatown**. Allí estará reunido con unos cuantos moteros más. Liquídalos con tu arma de fuego 1, y **sube en una de sus motos para dar caza a Wayne**. Como en la carrera de la anterior misión, puedes complicarte más o menos las cosas dependiendo de la moto que elijas. **La Sanchez es la más recomendable**, seguida de la PCJ y en último lugar la Freeway. Con las dos primeras podrás abatir en marcha a Wayne sin problemas (ponte detrás de él y pulsa ● para disparar desde la moto) 2. Eso sí, **Wayne es bastante rápido** conduciendo, así que durante los primeros compases de la persecución **céntrate en seguir su ritmo y procura no chocarte**. También puedes limitarte a perseguirle por la ciudad, hasta que se canse y vuelva a Chinatown, donde bajará de la moto. Ojo cuando vayas a fusilarlo, porque va armado...



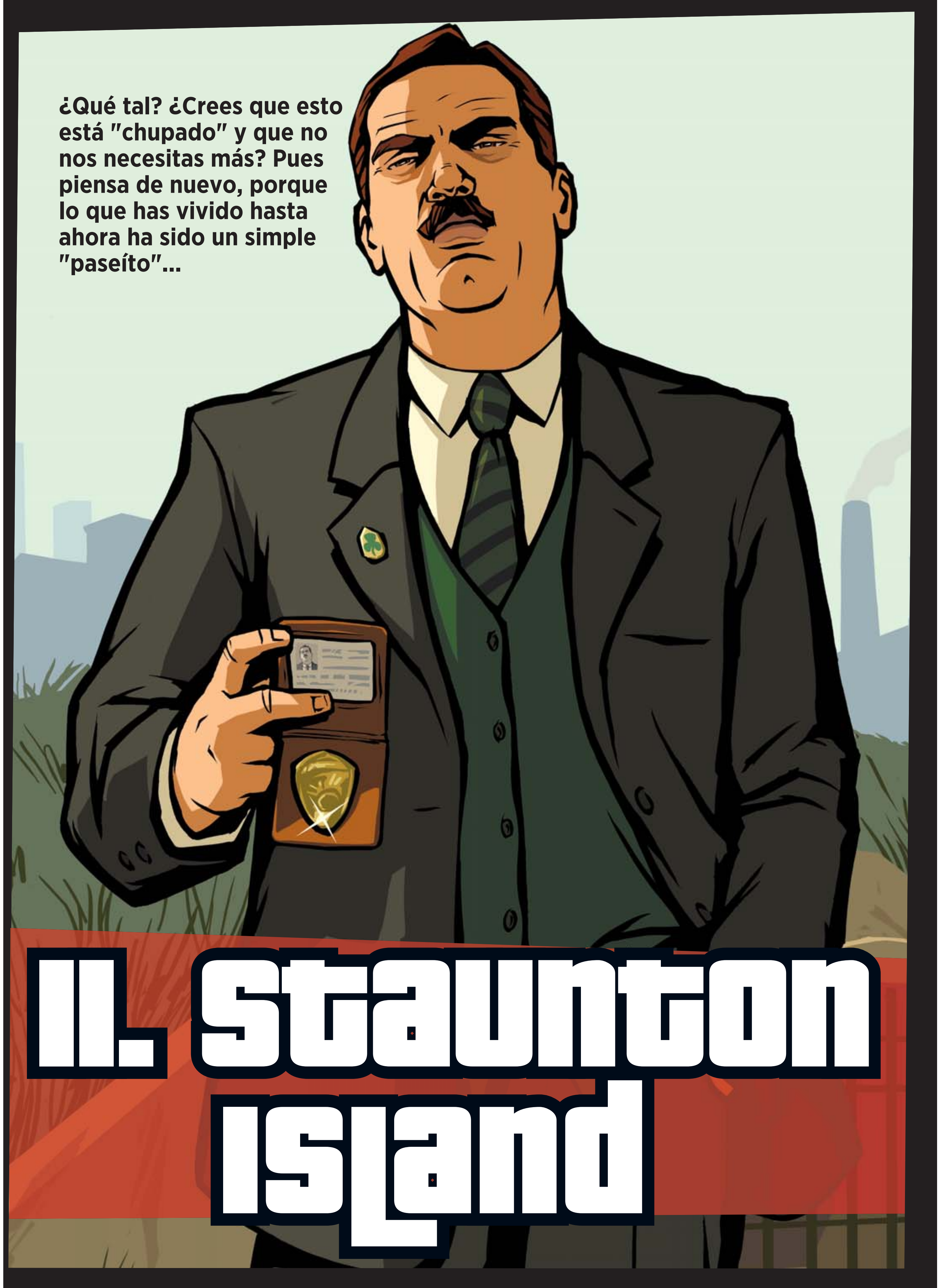
33. Overdose of Trouble

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Biker Heat" de Maria.

María se ha pasado con su ración de droga y necesita una sustancia llamada Zap para salir del peligro.
Consigue un coche y ve con María al local Callahan Dinner (indicado en el mapa). Al llegar allí, te encontrarás con los miembros de la banda de Wayne, que **empezarán a perseguirte por la ciudad**. Si consigues sacarles bastante ventaja, apenas los volverás a ver en lo que queda de misión, así que no te agobies 1. Y si te alcanzan, **bajo ningún concepto te bajes de la moto** y comiences a dispararles, porque no pararán de venir refuerzos. En cualquier caso, María te dirá que cree haber dejado el Zap en un contenedor de basura en Hepburn Heighs, muy cerca de la zona en obras. Al llegar allí y comprobar que tampoco está, te dirá que lo tiene en su apartamento. Conduce hasta allí 2, y recibirás una última llamada: **el Zap está en la mansión de Salvatore**. Conduce hasta allí y concluirá la misión de una vez por todas. Por haberte portado bien con María, **obtendrás el traje de gángster**.



[Fin de las misiones en Portland]


¿Qué tal? ¿Crees que esto está "chupado" y que no nos necesitas más? Pues piensa de nuevo, porque lo que has vivido hasta ahora ha sido un simple "paseíto"...
II. Staunton Island

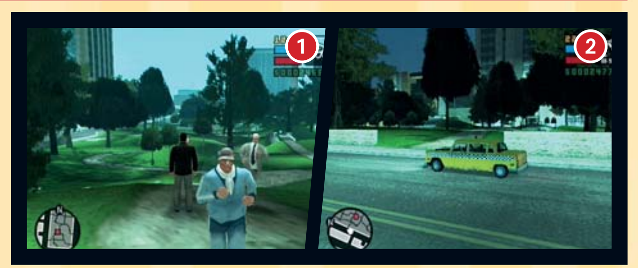


[misiones de salvatore (parte i). símbolo en el mapa: s]

34. A walk in the park

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Driving Mr. Leone" de Salvatore

Salvatore quiere que elimines al alcalde mientras hace footing, y que recojas su móvil cuando esté muerto. Lógicamente, el alcalde tiene numerosos guardaespaldas, lo que complica la cosa. Puedes hacerlo de dos maneras. La primera es **entrar en el parque andando, sin ningún arma equipada** y acercarte al lugar donde se encuentre ❶. Saca el arma, liquídalo, **coge su móvil** y echa a correr. Es la más arriesgada, y requiere que tengas chaleco. Además, si fallas y no matas al alcalde, éste acelerará su ritmo hacia su coche, y ya será prácticamente imposible darle caza. Más sencillo resulta **estudiar la ruta que sigue el alcalde mientras corre**, y esperar con un coche en la entrada al parque más cercana ❷. Cuando esté cerca, **pisa a fondo y atropéllale**. No entres antes de tiempo, ya que al poner una rueda en el parque los guardaespaldas irán a por ti.



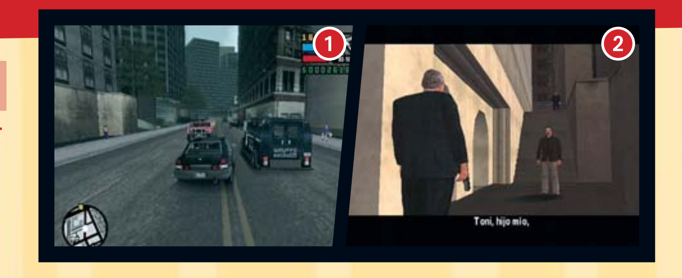
Baja como un rayo del coche, coge el móvil y sal por la salida del parque más próxima y conduce rápido hasta la guarida de Salvatore, porque los guardaespaldas te persiguen en coche.

35. Making toni

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 2000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "A Walk In The Park" de Salvatore

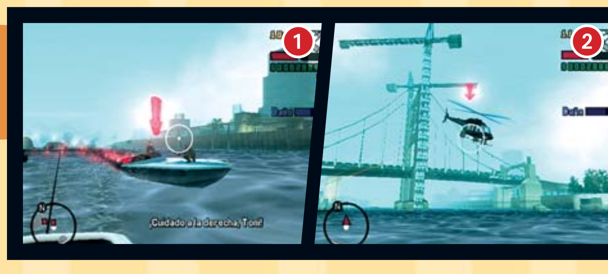
La misión más sencilla del juego. **Entra en tu piso franco y lee la nota de Salvatore**. Conduce acompañado por Mickey hasta el punto de encuentro ❶ y mira la secuencia de vídeo... ❷. Obtendrás una nueva **vestimenta**.

NOTA: Al superar esta misión obtendrás un nuevo contacto, Donald Love.



36. Caught in the act

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 2000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión " The Morgue Party Candidate" de Donald Love



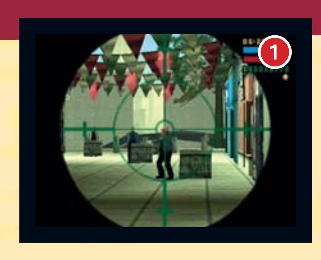
Es la primera misión tipo "shoot'em up subjetivo" del juego. **Tu no podrás hacer nada, salvo apuntar y disparar**. Salvatore se encarga de manejar la barca y tú **tienes que liquidar a enemigos apostados en una colina** (dispara a los **barriles** para liquidarlos más rápidamente), **en barcos e incluso en un helicóptero**. Aquí lo mejor es no dejar de disparar. Para los barcos ❶ y el helicóptero, basta con acertarles en cualquier parte (el helicóptero es especialmente sensible en la zona del rotor) ❷. Probablemente tendrás que repetir la misión un par de veces, así que memoriza bien la zona por la que salen los enemigos, porque es la mejor estrategia.

NOTA: al superar con éxito esta misión, tendrás un nuevo contacto disponible, Leon McAffrey, un oficial de policía totalmente corrupto y querrá aprovecharse de ti.

37. Search and rescue

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 2000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Caught In The Act" de Salvatore

Antes de empezar, **es más que recomendable disponer de** dos armas para superar esta misión sin problemas: **el rifle de francotirador y la M4** (en venta en la tienda de Phil). Con ellas en tu poder, **dirígete al punto amarillo** para recoger la **limusina** de Salvatore, y dirígete hacia el nuevo indicador en el mapa. Bájate del coche y **liquida con el M4 a los enemigos** que haya alrededor. Con el rifle de precisión elimina a los matones que hay al fondo del ca-



llejón (1), y avanza y gira a la izquierda, no sin antes volver a equipar la M4. Cárgate a los dos que verás corriendo hacia Sal, y reúnete con él. Acto seguido, date media vuelta y elimina a los dos que aparecerán por la esquina. Avanza ahora hacia esa esquina y, nada más rodearla, **busca un recoveco** en uno de los edificios. Métete en él, ya que ahora tendrás unos cuantos enemigos para eliminar. Sin salir del recoveco por completo (2), muévete lentamente para localizar a los enemigos (pulsa R1) y elimina a los que tengas más cerca con una de tus ametralladoras (Uzi o SMG). **Reserva tu M4 para eliminar a los que los que estén más lejos**, o incluso utiliza el rifle de francotirador si te quedan balas. Una vez limpia la zona, avanza hacia la limusina. Al subirse Sal en ella, **tendrás un nivel de búsqueda de 3 estrellas** (3), pero tranquilo, que si te centras en **evitar volcar** (algo difícil con las limusinas), no tendrás muchos problemas. Llévale al nuevo indicador, cerca de tu guarida, y se acabaron los problemas.



38. Taking the Peace

DIFICULTAD: Fácil **RECOMPENSA:** 2500$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Search And Rescue" de Salvatore

Dirígete a la furgoneta que te indica Salvatore, cercana al hospital. Tras el vídeo, pulsa ✖ para **controlar el coche por satélite** (por eso la respuesta del coche llevará algo de retardo) (1). Dirígete al callejón y **atropéllalos a todos** (2), hasta que una escena de vídeo muestre cómo explota el coche. Si tienes problemas para eliminarlos, empieza por los que no están protegidos por columnas, a la vista, y deja para el final los que están "escondidos". Evita mientras maniobras y atropellas, en la medida de lo posible, empotrarte contra las columnas u otros coches y así no tendrás problemas.

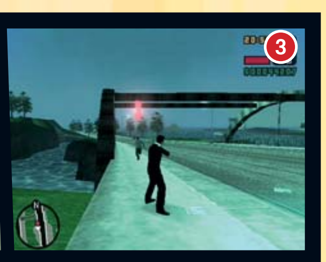


39. Shoot the Messenger

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 3000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "Taking The Peace" de Salvatore

Conduce la barca que Salvatore te ha dejado y persigue al otro barco. Si necesitas girar bruscamente porque tu enemigo lo hace mientras le sigues, mantén presionado R1 mientras gires. Una vez que te pongas a su misma altura, **pulsa R2 o L2 para mirar hacia el lado que esté el barco**. Presiona entonces ● para disparar (1) y repite el proceso hasta que salgan llamas del barco; **aléjate entonces de forma rápida para impedir que la onda expansiva** te afecte. Tras la escena de vídeo que vendrá después, regresa a tierra y a otra cosa mariposa... ¡Ah! **También es posible que no destruyas la barca a tiempo**. Entonces tu objetivo saldrá corriendo por el muelle, y tendrás que seguirle para acribillarlo. **No le dejes alejarse**, porque robará un coche y te tocará seguirle con otro vehículo. Si es así, **dispárale hasta que su coche estalle en llamas** (2). Entonces bajará otra vez del vehículo. Corre tras él y elimínale (3) antes de que encuentre otro coche. Una vez hayas completado la misión con éxito, al regresar a tu guarida **encontrarás un nuevo "disfraz" como recompensa.**



Viene de la pág. 15

2.12 - Misiones RC

2.12.1 - RC Triad Take Down

• **Dónde:** en Chinatown, Portland. Ve al norte desde el hospital, toma la primera a la derecha, y fíjate en el callejón que quedará a tu derecha. Allí verás la furgoneta a la que debes subir.
• **Consiste en:** debes eliminar a 20 miembros de las triadas utilizando coches RC con explosivos (pulsa círculo para detonarlos). Para hacerlo más efectivo, procura reventar los coches entre grupos de miembros de las triadas. No alejes demasiado los RC de la furgoneta o fracasará la misión
• **Recompensa:** 1000$



MISIONES RC

2.12.2 - Thrashin' RC

• **Dónde:** La furgoneta que encontrarás en la obra, en Hepburn Heights.
Consiste en: es una carrera entre cuatro coches RC, y debes superar 3 niveles para completar la misión. El primer nivel es sólo una vuelta, el segundo 2 y el tercero, 3.
Lo mejor que puedes hacer es memorizar el circuito. Bajo ningún concepto gires y aceleres al mismo tiempo (descontrolarás el RC) ni conduzcas demasiado pegado a las paredes. Si te quedas atrancado con algún objeto, pulsa ● para resetear la posición del RC.
• **Recompensas:**
Superar el nivel 1 - 1000$
Superar el nivel 2 - 1500$
Superar el nivel 3 - 2000$
Obtendrás 500$ de bonificación si superas la vuelta rápida de cada nivel.

3. MISIONES SECUNDARIAS EN STAUNTON ISLAND

3.1 - Camión de basura

• **Dónde:** el camión de la basura en el parking del hospital en Aspatria.
Consiste en: como en Portland, debes recoger todos los cubos, aunque ahora cada uno te proporcionará 30 segundos extra.
• **Recompensa:** 2000$

3.2 - Vendedor de motos

• **Dónde:** al norte de la estación de bomberos, en Belleville Park.
Consiste en: vender motos, un total de 40 (no las tienes que vender de una sola vez).


CAMIÓN DE BASURA

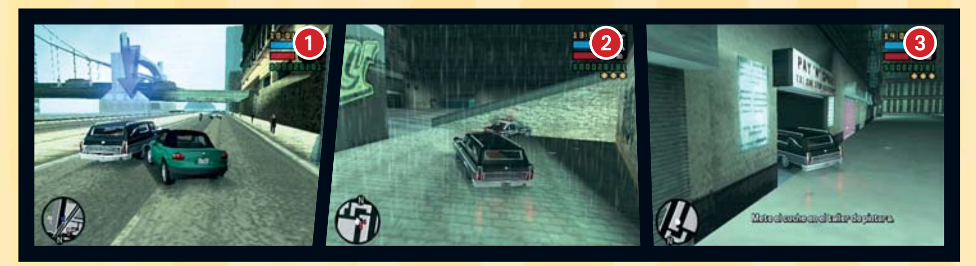
[M. DE DONALD LOVE. SÍMBOLO EN EL MAPA: D]

40. The Morgue Party Candidate

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 1000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Making Toni" de Salvatore

Debes robar un coche fúnebre con sorpresa y mejor no preguntes para qué. Cuando lo hayas localizado gracias al mapa, **golpéalo hasta que el conductor salga** (1). Lo difícil viene ahora. **Tendrás un nivel de búsqueda de 3 estrellas,** y si unimos que el coche fúnebre "Hearse" no es ninguna maravilla en velocidad punta y que ya lo has dejado echo polvo con los coches... pues las cosas se complican. En cualquier caso, **conduce lo mejor que sepas-puedas** (2), e intenta bloquear a los coches de policía con el tráfico de las carreteras o yendo en dirección contraria o por los puentes y subterráneos que tienen los carriles separados por una mediana. Eso te facilitará un poco las cosas. Independientemente de la ruta que elijas, **el objetivo es llegar al taller Pay'N Spray** (3) y desde allí, al garaje de Donald.

NOTA: al superar esta misión dispondrás de un nuevo contacto, la Iglesia.



41. Steering the Vote

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "The Morgue Party Candidate" de Donald Love

En esta misión **debes pasar por los puntos amarillos para hacer propaganda electoral de Donald**. No hace falta pasar por todos, **basta con 5 para cumplir el objetivo**, pero el problema es que, nada más pasar por el segundo, O´Donnovan, el otro aspirante a alcalde, **mandará dos furgonetas para reconquistar estas zonas de voto** (que a su vez puedes recuperar). Si tus votos llegan a cero, tendrás que volver a empezar la misión... Aquí la clave es, antes de empezar a pasar por los checkpoints, observar el mapa y **trazar la ruta ideal, eligiendo los cinco checkpoints que estén más cerca entre ellos** y así tengamos que recorrer menos distancia. Es esencial que seas lógico a la hora de decidir cuál va a ser el primero, ya que eso marcará la diferencia entre conseguirlo o fracasar. Sólo te diremos que **no debes empezar por el que tienes más cerca al comenzar la misión** (1). Si lo haces bien y no te estrellas conduciendo, la competencia no te habrá robado ningún territorio. Pero si no es el caso, **puedes eliminar a una de las dos furgonetas**, poniéndote a su altura y disparándola (L1 + stick analógico izquierda o derecha + ●) y con el tiempo extra que conseguirás antes de que llegue otra podrás conquistar los cinco puntos. Después, tendrás que eliminar a las dos furgonetas con el método indicado (2), pero procura alejarte cuando empiecen a arder, porque si explotan y estás cerca la tuya también explotará.



42. Cam-Pain

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Steering the Vote" de Donald Love

Aquí es imprescindible el chaleco antibalas, ya que deberás eliminar a 3 grupos de activistas políticos... y todos ellos tienen guardaespaldas. Además, **debes hacerlo en menos de 4 horas de tiempo** (del juego). El primer grupo de todos es el más difícil, ya que tendrás que **subir a la azotea de un edificio**, y no hay con qué protegerse. Lo mejor es **lanzar una granada** (1) **o cóctel molotov** desde las escaleras, sin que te vean claramente. Si no tienes, el AK47 es el mejor arma. No escatimes en balas hasta que hayan caído todos, y no olvides recoger el chaleco antibalas que hay por la azotea. A partir de ahora **te perseguirá la policía** y no tienes tiempo para pasar por un Pay'N Spray. El siguiente grupo es el más fácil, porque podrás **atropellar a los activistas** fácilmente. Si no lo consigues a la primera, da marcha atrás o persíguelos hasta darles caza. **El tercer grupo está en el patio interior de un edificio**, y una vez más, se hace recomendable el uso de granadas o del rifle AK47 (2) (pulsa R1 repetidamente para alternar entre los objetivos y pulsa ● para acabar con todos los activistas).
Si se escapa alguno, persíguele a pie, aunque procura llegar con bastante vitalidad...



mapa II: Staunton Island

ASPATRIA
ROCKFORD
FORT STAUNTON
LIBERTY CAMPUS
NEWPORT
BELVILLE PARK
TORRINGTON
BEDFORD POINT

LAS CLAVES

Guarida	Bomberos	Paquete oculto	Soborno policial
Ammu-Nation	Hospital	Chaleco	Tareas secundarias
Pay'N Spray	Comisaría	Salud	Masacre
Tienda de 8 Ball	Armería Phil Cassidy	Arma	Saltos únicos

Como en el caso de los coches en Portland, debes tener en cuenta unas cosas:

a) para los compradores de una PCJ: conduce por la calle donde está la tienda tan rápido como puedas, hasta llenar la barra de venta. Después regresa a la tienda.

b) para los compradores de una Faggio: conduce despacio por la carretera, sin chocarte.

c) para los compradores de una Sánchez: conduce por el césped y la tierra que hay enfrente de la tienda. Los saltos también ayudan a rellenar la barra.

d) para los compradores de una Freeway: conduce tan rápido como puedas, y si alguno de los clientes lo pide, atropella y dispara.

Recompensas: cuando vendas las 40 motos, la tienda te generará periódicamente 3000$.

- Si vendes 10 motos de una tirada, obtendrás 5000$.
- Si vendes 20 motos de una tirada, obtendrás 10000$.
- Si vendes 30 motos de una tirada, obtendrás 15000$.
- Si vendes 40 motos de una tirada, obtendrás 20000$.

3.3 - Ángeles vengadores

- **Dónde:** los encontrarás en Belleville Park.
- **Consiste en:** igual que en Portland, debes vestirte de ángel vengador y acabar con los criminales. Supera el nivel 15 para dar por superada la prueba y, de nuevo, es recomendable dejar atrás a tu compañero de fatigas (dale un cate con el bate de baseball).
- **Recompensa:** si te arrestan no te costará dinero recuperar la libertad.

3.4 - Repartidor de pizzas

- **Dónde:** en frente de la tienda de armas de Phil, en Joe's Pizza.
- **Consiste en:** entregar las pizzas a los clientes, hasta superar el nivel 10. La forma más lógica de repartirlas es empezar por los clientes que estén más cerca de la pizzería. Si para entonces tienes menos pizzas en la moto que clientes por entregar, deshazte de las pizzas y vuelve a la pizzería a por 6 más.
- **Recompensa:** la salud máxima se incrementa en 25 puntos.


REPARTIDOR DE PIZZAS

3.5 - Garaje Love Media

- **Dónde:** mira en el mapa y busca Beford Point. En La parte más al suroeste de esa zona verás un bloque con dos callejones: el garaje esta en el callejón más al sur, bajando por una rampa.
- **Objetivo:** llevar al garaje los 16 coches que aparecen en la lista que hay en la entrada del mismo.



43. Friggin' for the Riggin'

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Cam-Pain" de Donald Love

Ve a la tienda de armas de Phil Cassidy (la bandera americana en el mapa) y recoge el lanzallamas que pagó Donald ①. De ahí, dirígete a los **alrededores del almacén de los Forelli**, y sin entrar, da una vuelta por la zona para **conseguir un vehículo potente**, que te vendrá bien para tu huida... Después, equipa el AK47 y cárgate a los Forelli de la entrada al almacén. Entra y **limpia la zona de enemigos** antes de empezar la quema de papeles. Fíjate dónde está el icono de vida para recogerlo si tienes problemas. Cuando no quede ni uno dentro, **equipa el lanzallamas y quema todos los palés de papel y las máquinas** ②. Durante el proceso de quema entrarán más Forellis periódicamente, así que procura colocarte siempre de tal modo que **controles la entrada al almacén**, lo que te permitirá cambiar rápidamente de arma para eliminar a los recién llegados. Una vez esté todo "achicharrado", **tendrás que perseguir dos furgonetas**... Pero espera, **si antes de acabar con todas las imprentas y papeles sales al exterior y las destruyes** mientras están aparcadas, te evitarás la persecución ③. Tendrás que librarte de unos cuantos enemigos, pero es más fácil. Tras quemarlo todo, aléjate un poco de la imprenta para acabar la misión. Si no usas esta táctica, tendrás que perseguir a las furgonetas, y por eso era recomendable tener cerca un vehículo rápido. Tendrás un **nivel de búsqueda de dos estrellas**, así que ya sabes: dispára mientras conduces (L2 ó R2 + ●) y procura no estar cerca cuando exploten.



NOTA: a partir de ahora podrás comprar en la tienda de armas de Phil Cassidy's.

44. Love & Bullets

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 2000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Friggin' for the Riggin'" de Donald Love

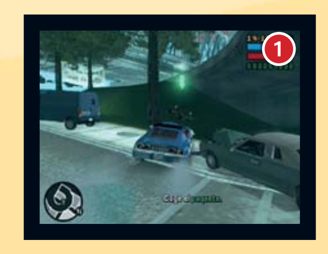
Cuando acabe el vídeo, estarán disparando a la limusina de Donald. **Hazte en primer lugar con el** rifle de francotirador y elimina con él o con una AK47 a los enemigos que hay más cerca a la izquierda del puente, a tu misma altura. Después cárgate a los dos que hay también a la izquierda, pero en una posición más elevada ①. Por último, **limpia el puente**, donde hay 3 enemigos (pulsa L1 para apuntar mejor) ②. Tras limpiar la zona, **regresa a la limusina, da un giro de 180 grados**, y avanza todo recto por la carretera y gira a la izquierda, **en dirección a la casa de Donald**. Si consigues alcanzar una buena velocidad punta, apenas notarás la presencia del coche que te quiere frenarte a golpes. Si no te puedes librar de él, dispárale en marcha...



45. Counterfeit Count

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 2500$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "Love & Bullets" de Donald Love

Sube a un vehículo y sigue a la furgoneta. Cuando pare, verás que alguien sube a ella, coge unos votos y baja de nuevo. Tu objetivo es **liquidar a esta persona como prefieras** (atropellar o bajarte del vehículo y disparar son las mejores opciones) ① **antes de que suba a su vehículo y recoger sus votos**. Si le da tiempo a subirse, tendrás que perseguirle, hacerle salir del coche y eliminarlo, con lo que perderás mucho tiempo y probablemente falles la misión. Así que intenta por todos los medios liquidarlo antes de que suba. **Después tendrás que seguir a la furgoneta otras dos veces y repetir el proceso**, sin tardar mucho tiempo en bajarte y recoger los votos para no perder de vista a la furgoneta, y habrás superado la misión.





46. Love on the Rocks

DIFICULTAD: Muy alta **RECOMPENSA:** 3000$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión de "Munitions Dump" de McAffrey

Es una de las misiones más difíciles, por lo que será imprescindible una visita a las dos armerías de Liberty City. **En Ammu Nation hazte con un chaleco antibalas, rifle de francotirador, bastante munición para el AK47 y granadas**. Después, si te llega el dinero, **ve a Phil Cassidy's y hazte con un lanzacohetes**. Después reúnete bajo el puente con el tipo que te comenta Donald: descubrirás que **debes abrirte paso por los muelles de carga y robar una furgoneta**. Parece fácil porque la zona está tranquila... pero nada más lejos de la realidad. En esta misión **tienes que ser sumamente paciente** y avanzar con cautela. El rifle de francotirador es un arma prácticamente imprescindible, y deberías empezar a utilizarla con los 3 matones que hay a la entrada de los muelles de carga (dos de ellos están detrás de los coches que bloquean la entrada) (1). Podrías hacerlo de forma más simple, lanzar un cohete y reventar la entrada, pero en este punto no es recomendable. Desde esta misma posición localizarás a otro más arriba la derecha. Sube después por las tablas de madera cercanas a la entrada. A la derecha hay una rampa por la que también debes subir (2). Seguramente ya hay mantones disparándote desde la izquierda, en el suelo: localízalos por sus disparos y acaba con ellos. Salta a la pequeña cornisa que tienes a la derecha y avanza hasta que llegues a una posición desde la que podrás divisar a un par de enemigos más en el suelo, a la derecha, y acabar con ellos.
Ya puedes dejarte caer al suelo y avanzar hacia la furgoneta con cuidado, usando el AK con todos los enemigos que te salgan al paso (3). **Coge la furgoneta y avanza hacia la entrada**. Cuando la cruces, aparecerá un deportivo con tipos armados. Bájate de la furgoneta, porque sino la harán explotar, y **usa el lanzagranadas contra el coche**. También puedes dar marcha atrás, bajar del coche y apuntar con el lanzacohetes a los vehículos que forman la barrera. Cuando el deportivo intente penetrar por la barrera, lanza un cohete y acabarás fácilmente con el deportivo. Ahora mismo **tendrás 2 estrellas en el nivel de búsqueda, así que corre raudo a un taller Pay'N Spray**. Eso sí, tanto en el trayecto hacia el taller como el posterior paseo hasta el garaje de Donald conduce con extremo cuidado, porque la furgoneta vuelva con facilidad.



NOTA: al superar esta misión, podrás acceder la tercera isla del juego, Shoreside Vale, incluida la nueva guarida, así como disfrutar de nuevos personajes y curiosidades del multijugador.

[MISIONES DEL CONFESIONARIO. SÍMBOLO EN EL MAPA: CAMPANA]

47. L.C. Confidential

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la m. "The Morgue Party Candidate" de D. Love

Consigue un coche del FBI y ve al punto de reunión... tienes apenas dos horas y media (en tiempo del juego). El coche está en el puente protegido por la poli. **Con tu vehículo, arrolla los dos coches de policía** que cerraban el paso y atropella a los polis que se pongan por medio (1); de este modo, también prepararás tu vía de escape. Para cerca del coche del FBI y sube en él: acelera a fondo, y **ve al punto de encuentro**, ya que sólo deberías tener un nivel de búsqueda de dos estrellas (2) y en Pay'N Spray no se atreven a tocar vehículos policiales. Cuando llegues al lugar de la cita, se activará una secuencia de vídeo. En cuanto acabe, **elimínale como más te guste, disparando o atropellando**. Recoge el informe que deja caer y **cambia de coche**. Ahora sí puedes pasarte por el Pay'N Spray y desde ahí al último punto amarillo en el mapa, o ir directamente al punto amarillo.



• **Recompensa:** Cuando hayas llevado los 16 coches, en la guarida de Staunton aparecerán una moto PCJ-600 y un coche V8 Ghost.

3.6 - Carreras

3.6.1 - Deimos Dash

• **Dónde:** teléfono al sur del estadio en Aspatria.
• **Consiste en:** ganar una carrera a una vuelta. El deportivo Deimos es el que mejor se ajusta para esta carrera. Eso sí, empieza la carrera de forma floja, ya que los oponentes intentarán chocar contigo. Frena al entrar en las curvas y acelera cuando estés saliendo (si no derraparás). Y por supuesto, intenta chocar lo menos posible para que la aceleración, velocidad y agarre del vehículo sea impecable.
• **Recompensa:** 1500$.

3.6.2 - Torrington TT

• **Dónde:** El teléfono que hay al sur del garaje Love Media en Staunton.
• **Consiste en:** es una carrera a dos vueltas en moto. Aquí el caballo ganador es la PCJ 600. Para alcanzar mayor velocidad punta, vuelca el peso de Toni hacia delante (pulsa arriba en el stick analógico) y acuérdate de frenar antes de entrar en las curvas. Si te haces con el primer puesto al pasar la primera curva, no deberías tener problemas para mantener el liderato hasta el final de la carrera (siempre y cuando no asumas riesgos innecesarios).
• **Recompensa:** 1500$.



TORRINGTON TT

3.7 - Karmageddon

• **Dónde:** la estación de bomberos en Staunton, al sur del estadio que hay en Aspatria.
• **Consiste en:** como en la historia principal, debes provocar el mayor caos y destrucción con el camión de bomberos. Debes hacerlo dos veces más, aparte de la mencionada misión.
• **Recompensa:** 1700$



KARMAGEDDON

3.8 - Go Go Faggio

• **Dónde:** en Newport, en la entrada a los muelles verás aparcada una moto Faggio.
• **Consiste en:** pasar por los 25 checkpoints en 110 segundos.
• **Recompensa:** 1000$



48. THE PASSION OF THE HEIST

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "L.C. Confidential" del Confesionario

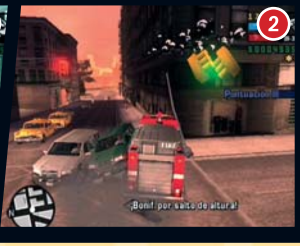


Antes de empezar, **visita las tiendas de armas para tener** munición **de AK47,** rifle de francotirador**,** chaleco antibalas **y** lanzacohetes. El objetivo es **recuperar un maletín** en el norte de la isla, cerca del puerto. Una vez en los alrededores de la marca en el mapa, no te metas "hasta la cocina" con tu vehículo. **Aparca fuera, en la zona con árboles**, y desde allí **liquida con tu rifle de precisión a todos los enemigos que puedas** (1), empleando el AK 47 para los que se acerquen. Para eliminar al helicóptero, utiliza el lanzacohetes (2). **Tu nivel de búsqueda habrá subido a 3 estrellas**. Con la entrada ya despejada, ve a por el maletín con cuidado, porque es probable que todavía quede algún enemigo protegiéndolo. Elimínalo con la AK47, y entra en el vehículo aparcado en la zona. **Conduce ahora hasta el Pay'N Spray** más cercano, y desde allí al indicador amarillo.

49. KARMAGEDDON

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "The Passion of the Heist" del Confesionario





Hay que **provocar el caos circulatorio con un coche de bomberos**, atropellando y colisionando con todos los vehículos que veamos. Tras hacerte con el coche de bomberos (1), tan sólo tienes que preocuparte de **rellenar el indicador en cuatro horas de tiempo de juego**, realizando alguna de estas acciones: atropellar peatones, hacer que otros coches den giros de 180 grados o vueltas de campana, provocar choques múltiples... (2) Evita conducir por los arcenes (es fácil volcar) y las carreteras que tengan agua cerca, por si pierdes el control del vehículo y te ahogas. Una vez hayas rellenado el indicador, **debes deshacerte del coche de bomberos**, ya sea tirándolo al agua, reventándolo...

50. FALSE IDOLS

DIFICULTAD: Difícil **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Karmageddon" del Confesionario

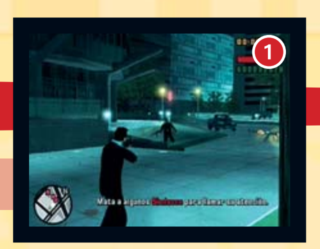


Asegúrate de que llevas munición para lanzacohetes (con 3-5 proyectiles bastará, dependiendo de tu puntería). **Debes liquidar a tres estrellas mediáticas** que se dirigen a la emisora de radio. Cada uno llega en un medio de transporte distinto. **Empieza por el que llega en barco**. Si eres suficientemente rápido, podrás cazarle con cualquier arma de fuego mientras que deja el barco y sube a su Patriot. Si no has sido rápido, **destruye su Patriot con un cohete** (es a prueba de balas, pero no de cohetes) (1). Después, **busca la limusina de la segunda estrella**, que no anda lejos. Puedes intentar acabar con ella a golpes, pero un tipo te disparará desde el coche (2) así que lo mejor es que uses otro cohete. Por último, **busca el helicóptero en el mapa** (dependiendo del tiempo que hayas tardado en cazar a los dos primeros estará más lejos o más cerca). Uno de los mejores lugares para abatirle con los cohetes es la **zona de los puentes de doble sentido**, ya que no hay muchos edificios y verás claramente el helicóptero, o bien cuando pase por una de las calles principales de la ciudad, ya que volará muy bajo. Después **regresa a la Iglesia** para concluir la misión y terminar las relaciones con este "cliente".

[MISIONES DE MCAFFREY]

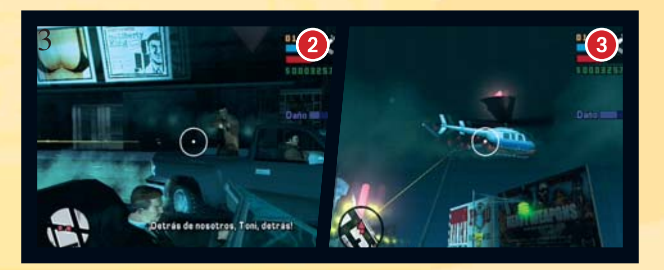
51. SAYONARA SINDACCOS

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 1500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Caught In The Act" de Salvatore



Cuando subas al coche de McAffrey, **conduce hasta el indicador amarillo** como es habitual. Cuando os separéis, debes **eliminar a unos cuantos Sindacco** que hay por la zona (1). Como siempre, llegar con chaleco antibalas es preferible y el AK47 da resultados excelentes; no obstante, no avances como un loco y **ve descubriendo poco a poco la ubicación de los enemigos**. Cuando hayas limpiado la zona, reúnete con McAffrey para protagonizar una **nueva persecución, en la que tú sólo dispararás** desde una vista subjetiva. Limítate a

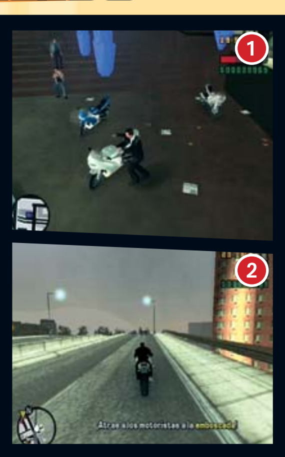
eliminar primero a quienes disparan desde los coches 2**, y luego apunta al motor para reventarlo**. Repite el proceso con todos los coches y las motos procurando recibir el menor número de impactos para que no revienten tu coche. Si tienes problemas para apuntar, **pulsa L1 para desplazar más lentamente el punto de mira**.



Cerca del final de la misión aparecerá en escena un **helicóptero** bastante "puñetero": abátelo también (tendrás que dispararle bastante) 3 pero antes, para evitar demasiados daños, elimina a los enemigos que te disparan desde uno de sus laterales.

52. the whole 9 yardies

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 2000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Sayonara Sindaccos" de McAffrey



Una misión aparentemente sencilla, pero que puedes tener que repetir unas cuantas veces si no lo haces perfectamente. Debes **llevar a un grupo de Forellis moteros hasta el lugar donde está otra banda** para que los aniquilen. Para ello, debes primero **robar una de sus motos sin matar a ninguno** (ignora sus disparos) 1. Aquí la clave es que te concentres en acelerar constantemente, y por supuesto **no chocarte**, ya que si te alcanzan y te tiran de la moto, tendrás las cosas muy difíciles para retomar la misión. Por eso, **lo mejor es no "callejear"**, ya que te alcanzarán. La mejor ruta es **seguir por el puente doble** (dos carreteras paralelas, en la parte derecha del mapa 2 hacia el indicador amarillo. Una vez llegues a la zona, baja de la moto y ahora sí, liquídalos a todos utilizando para ello tu arma favorita. Cuando todos estén criando malvas, la misión se dará por finalizada.

53. crazy '69'

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 2000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "The Whole 9 Yardies" de McAffrey

Debes eliminar, en cuatro horas de tiempo del juego, a 20 Forellis con una katana en el parque. Por suerte ninguno lleva armas de fuego, sólo cuchillos, así que es una lucha más o menos justa. No es muy difícil de cumplir, siempre y cuando **llegues con chaleco antibalas**. El único consejo que te podemos dar es que pulses ● repetidas veces sin estar excesivamente pegado al enemigo, ya que así evitarás que ellos te inflijan daño 1. También puedes **llevar una moto al parque** para recorrerlo más deprisa 2, aunque tienes que bajarte para acabar con los enemigos. Además, fíjate en el mapa para ver dónde se concentran los Forelli, para no perder tiempo en paseos inútiles. Y si por una casualidad te ves rodeado por 2 o más enemigos, corre en otra dirección más despejada para poder liquidarlos sin molestias. Si los eliminas de forma muy rápida y seguida **tu nivel de búsqueda subirá a 2 estrellas**. No te preocupes porque bajo el puente del parque hay una estrella para reducirlo. Por cierto: el lago no cubre, así que puedes lanzarte a él para acabar con los enemigos que hay en el islote central 3.

NOTA: al superar esta misión obtendrás un nuevo uniforme, el mono de Dragón, muy "Kill Billesco".



3.9 -Misiones RC

3.9.1 - Ragin' RC

- **Dónde:** sube a la furgoneta aparcada en Belleville Park, cerca del lago.
- **Consiste en:** superar los tres niveles de la carrera. Como en la anterior carrera RC, memoriza el recorrido, procura no chocarte con nada ni conducir muy pegado a las paredes y, por supuesto, no aceleres y gires al mismo tiempo. Cuidado también con los terraplenes, ya que el cochecito vuelca con facilidad.
- **Recompensa:**

Superar el primer nivel: 1500$.
Superar el segundo nivel: 2000$.
Superar el tercer nivel: 2500$.
Además, si superas la vuelta rápida en cada nivel, obtendrás una bonificación de 500$.

4. MISIONES SECUNDARIAS EN SHORESIDE VALE

4.1 - Camión de basura

- **Dónde:** monta en el camión de basura que hay en el parking del aeropuerto
- **Consiste en:** recoger todos los contenedores en el tiempo límite. Cada contenedor recogido suma 40 segundos al tiempo.

Recompensa: 4000$

4.2 - Ángeles Vengadores

- **Dónde:** en Wichita Gardens. Debes llevar puesto el uniforme de Ángel Vengador para poder hablar con otros miembros de la banda (pulsa arriba en la cruceta para activar estas misiones).
- **Consiste en:** igual que en las dos anteriores islas, liquidar a los pandilleros y alborotadores. Supera el nivel 15 y se dará por cumplido. Y como siempre, deja atrás a tu compañero dándole un buen golpe...

Recompensa: el traje de héroe.

4.3 - AWOL Angel

- **Dónde:** en Wichita Gardens. Monta en la motocicleta Angel aparcada en el edificio que hay en la única calle sin salida Wichita Gardens (mira el mapa para encontrarla más fácilmente).
- **Consiste en:** eliminar más de 10 objetivos en menos de 3 minutos. Una vez más, conducen para ti (esta vez un ángel vengador) y debes tener cuidado de no recibir muchos daños. Tienes 3 píldoras de adrenalina que puedes usar, aunque esta vez tendrás que hacerlo con cabeza. Los últimos objetivos son muy difíciles, y primero debes centrarte en los pistoleros.
- **Recompensas:**

Objetivo 1: 7$ (Furgoneta).
Objetivo 2: 28$ (Furgoneta).
Objetivo 3: 63$ (Bobcat con pistolero).


AWOL ANGEL

Continúa en la pág. 29

54. Night of the Livid Dreads

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 2000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Crazy '69'" de McAffrey

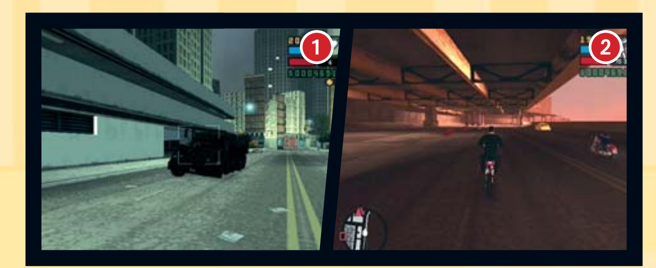
Debes **proteger a unos Yardies que han sido atrapados en un callejón por los Sindacco**. Por la zona encontrarás un chaleco, por si te hace falta volver a por él. En la zona donde están los Yardies hay 3 enemigos, liquídalos para seguir avanzando... 1 donde te esperan otros tres más. Procura ponerte en una línea de tiro donde no des a los Yardies. Después de la escena de vídeo, retrocede un poco para encontrar unas granadas y elimina a los enemigos que salgan a tu paso. Cuando sigas avanzando, llegarás a un cruce. Tira primero alguna granada a la derecha, y ve después por la izquierda para cargarte a un enemigo, que te quitaría bastante vida por la espalda si avanzaras **por la derecha, que es el camino a seguir**. No obstante, antes de avanzar, utiliza lo que tengas, rifle francotirador, lanzacohetes o granadas para limpiar el camino. Finalmente, líbrate de los malos que queden a tiros 2.



55. Munitions Dump

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 2500$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "Shoot the Messenger" de Salvatore

Antes de activar la misión, **es recomendable tener a mano un vehículo rápido**, preferiblemente una moto PCJ 600, una Sánchez o un coche deportivo. Tienes que **destruir dos camiones de suministros**, así que lo primero, es ir a la tienda de armas de Phil Cassidy para **comprar** lanzacohetes. Si ya tienes espera fuera, porque **el camión pasa justo por delante de la tienda y es un blanco fácil**. Si te entretienes demasiado conduciendo o comprando los cohetes, tranquilo puedes adelantarle fácilmente. Para apuntar con seguridad, bájate del vehículo 1.
Cuando hayas destruido este primer camión, **la policía empezará a perseguirte**... aunque si eres rápido podrás llegar hasta el siguiente camión, que no andará lejos, sin apenas notar a la policía. **El mejor sitio para eliminar al segundo camión es una de las grandes avenidas de la ciudad**, por la que circulará durante un buen rato. Si no, inténtalo después en la autopista 2.



[Fin de las misiones en Staunton Island]

¿Aún sigues vivo? Bien, eso demuestra que, después de todo, no eres tan malo como parecías en un principio... o quizás solo ha sido suerte. Si quieres seguir respirando al final del juego, no dejes de consultar la guía.

III. Shoreside Vale

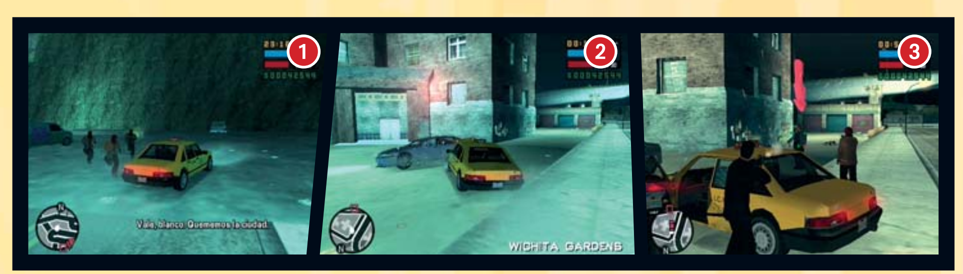


[M. DE SALVATORE LEONE (PARTE 3).S. EN EL MAPA: S]

56. Rough Justice

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 2500$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Love on the Rocks" de Donald Love

Salvatore está entre rejas, y te toca a ti salvarlo... eso sí, a lo largo de este grupo de misiones. En esta **primera**, tras acudir al primer punto amarillo, **debes hacerte con el traje de abogado** (ve a la tienda marcada con una camiseta en el mapa) y regresar a hablar con Sal de nuevo.
Tras eso, hazte con un **chaleco antibalas** y un **coche con cuatro puertas** y **recoge a los tres matones** (puntos azules en el mapa) 1. Es más que recomendable **llevar munición de AK**, ya que te espera un tiroteo al estilo *San Andreas*.
Conduce al punto rojo y machaca un poco el coche para que salgan los Forelli 2. Cuidado, porque vendrán en grupos por todas direcciones, así que no pierdas de vista el mapa para saber por dónde llueven las balas 3. Si quieres mantener una distancia de seguridad, da marcha atrás con tu coche y aléjate un poco de los Forelli. **Fríelos desde lejos** con tu AK y repite el proceso con el segundo coche. Si andas mal de vida, en el portal de una de las casas de la zona encontrarás un **corazón**.



NOTA: al concluir el traje de abogado estará disponible en las guaridas.

57. Dead Reckoning

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 3000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Rough Justice" de Salvatore



Tu objetivo es **matar a Paulie Sindacco**, y para ello **es recomendable el lanzacohetes** (si no tienes, compra en la tienda de Phil Cassidy) **y un vehículo rápido y potente**, recomendado una moto 1. Con ella conduce hasta el punto amarillo, y verás cómo **Paulie Sindacco escapa en una lancha**. No pierdas tiempo con los Sindacco que te disparan. Monta en la moto y pisa a fondo el acelerador, **saca suficiente ventaja a la lancha y fríe a Paulie con un cohete** 2. Date prisa, ya que si no tendrás que salir de la carretera y seguirle por la orilla, un terreno más inestable. Si no te llega el "presupuesto" para comprar el lanzacohetes, puedes hacerlo con la AK47, pero es mucho más difícil. Y si quieres complicarlo aún más, intenta cazarle con el rifle de francotirador...

NOTA: al terminar esta misión, no montes en ningún vehículo porque recibirás la llamada de Donald Love, y podrás volver a trabajar para él.

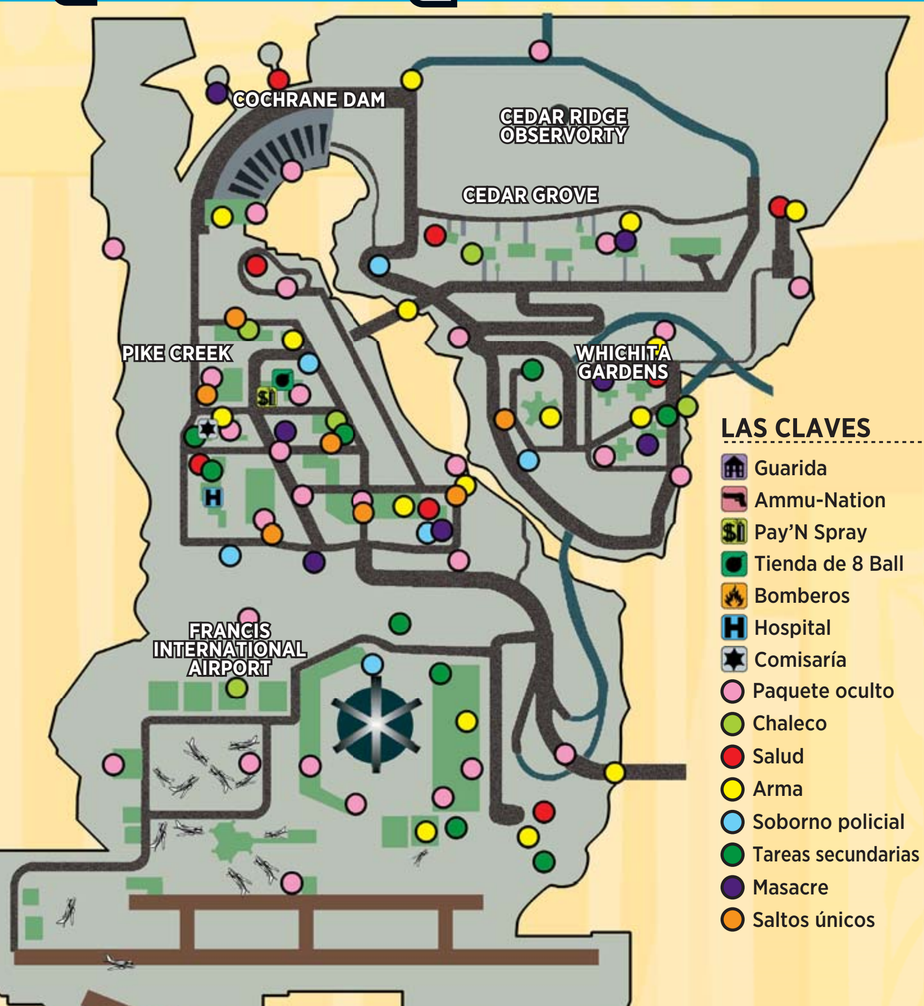
58. Shogun Showdown

DIFICULTAD: Baja **RECOMPENSA:** 3000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Dead Reckoning" de Salvatore

Tu objetivo final es destruir un tanque, aunque para poder cumplirlo **necesitas un coche de los Yakuza**, un Yakuza Stinger, para entrar en el aparcamiento vallado que aparece marcado en el mapa.
Para ello, puedes hacer dos cosas: esperar a ver si sale alguno del recinto (lo mejor es seguirle hasta que se pare en un semáforo y puedas cogerlo fácilmente) 1 o bien **buscar uno en Staunton Island**, en el barrio Newport aparcado en una urbanización cercana al embarcadero. De todas maneras, por la zona cercana al recinto pasan muchos.
Una vez dentro, aparca el coche en un sitio donde no te puedan ver bien los Yakuzas, y **acaba con el grupo de enemigos** como más te guste 2. Así podrás subir tranquilo al tanque y nadie te sacará de su interior. **Sal del aparcamiento con el tanque** y no te preocupes de los coches que te persigan, porque explotarán al entrar en contacto contigo 3.
Para destruir el tanque tienes dos opciones: hundirlo en el agua (conduce hasta el embarcadero de los ferries) **o bien conduce hasta 8 Ball e instala una bomba en su interior** (detónala cuando estés lejos pulsando ●).



MAPA III: SHORESIDE VALE

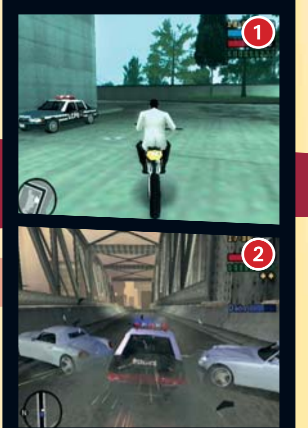


59. THE SHORESIDE REDEMPTION

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 4000$ **REQUISITOS PREVIOS:** superar la misión "Love On The Run" de Donald Love

Debes conseguir un coche de policía, si no hay uno al lado de la celda, da la vuelta al edificio de policía, y encontrarás uno (1). Con él, conduce hasta el indicador amarillo, y comenzarás a **seguir una furgoneta, a la que debes proteger**. Procura **ir siempre por delante** para romper las barreras de coches y atropellar a los que estén delante de ellas (2).

Los coches perseguirán a la furgoneta, así que intenta darles en la parte trasera, lateralmente por donde están las ruedas, para que hagan un trompo. De todos modos, si te resulta complicado, no te molestes en deshacerte de los coches, porque acabarán pegándose a la furgoneta, sin embestirla, y apenas causarán daño (siempre y cuando hayas roto tú las barreras y la barra de daños de la furgoneta esté bastante entera). **Sigue a la furgoneta hasta Staunton Island**, donde está el indicador amarillo y concluirá la misión.



Viene de la pág. 25

Objetivo 4: 112$
(Bobcat con pistolero).
Objetivo 5: 173$
(Landstalker con pistolero).
Objetivo 6: 250$
(Landstalker con pistolero).
Objetivo 7: 343$
(Patriot con dos pistoleros).
Objetivo 8: 448$
(Patriot con dos pistoleros).
Objetivo 9: 567$
(Patriot con dos pistoleros).
Objetivo 10: 702$
(transporte tropas con 3 pistoleros).
Objetivo 11: 848$
(transporte tropas con 3 pistoleros).
Objetivo 12: 1000$
(transporte tropas con 3 pistoleros).

4.4 - Guía turístico

• **Dónde:** conduce por delante de la terminal del aeropuerto y sigue hasta llegar a las escaleras del final. Allí verás un círculo amarillo que al pisarlo activará las misiones.
Consiste en: llevar a los turistas a los sitios clave de Liberty City, hacerles fotos y traerlos de vuelta al aeropuerto para que no pierdan sus vuelos. Debes superar el nivel 12 para obtener las recompensas. Como siempre, para facilitar las cosas, nada como la veloz moto PCJ 600. No es necesario alcanzar el nivel 12 de una sentada: puedes dejarlo, salvar la partida y continuar más tarde.
Algunos clientes, como un jugador profesional en el nivel 9, te pedirán una foto en la puerta del casino, donde los Yakuza te dispararán... en estos casos, procura ser muy rápido a la hora de hacer las fotos.
• **Recompensa:** 2500$ y un Landstalker a prueba de balas (si quieres conservarlo, guárdalo en el garaje porque desaparece). Además, cada vez que pases de nivel ganarás 500$ y por una buena instantánea otros 500$ más.


Lleva a los turistas a los parajes más famosos de Liberty City.
GUIA TURÍSTICO

4.5 - Carreras

4.5.1 - Gangsta GP

• **Dónde:** en el teléfono que encontrarás en Pine Creek, en la cara este del edificio que hay justo al sur del taller Pay'N Spray.
• **Consiste en:** es una carrera de motos a 3 vueltas. Es aplicable todo lo que hemos recomendado en anteriores carreras, así que no debería costarte demasiado.
• **Recompensa:** 1500$.

4.5.2 - Wi-Cheetah Run

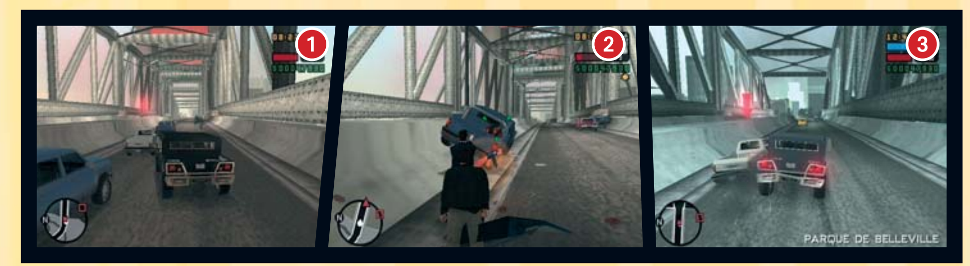
• **Dónde:** en la carretera más al este de Wichita Gardens.
• **Consiste en:** carrera en coche, a 2 vueltas. Se puede ganar tanto con un Cheeta como con un Deimos SP.
• **Recompensa:** 1500$.

[M. DE DONALD LOVE (PARTE 2). S. EN EL MAPA: D]

60. PANLANTIC LAND GRAB

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Dead Reckoning" de Salvatore

El antiguo mentor de Donald, alguien a quien ya conocerás por *Vice City* y *San Andreas*, **es el objetivo a abatir en esta misión**. Para ello, **hazte con un vehículo rápido y resistente**, como por ejemplo un Patriot, ya que te espera una persecución... Conduce hasta el aeropuerto, y activarás una secuencia de vídeo en la que Avery monta en un coche escoltado a su vez por otros dos vehículos. **Tienes que eliminar a Avery, pero sin que su coche explote**, así que lo mejor es que le hagas salir.

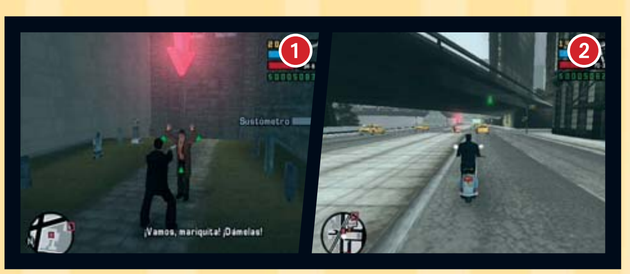


Cuando recuperes el control, acelera a fondo y embiste tantas veces como puedas el coche de Avery (1). No pierdas excesivo tiempo con los dos coches de apoyo, ya que podrás dejarlos atrás fácilmente aunque **también funciona la siguiente triquiñuela**: al llegar al puente, puedes bajarte del coche y esperar a que te alcancen los coches de apoyo... cuando bajen sus matones puedes dispararles (2) o, más fácil, vuélvete a subir en el tuyo para acelerar y librarte de ellos. A partir de aquí, el objetivo será **hacer humear el coche de Avery disparándolo y chocándote con él**, momento en el que se bajará y podrás disponer de él como más gustes. Eso sí, evita disparar en exceso para que no arda (3).
Otra opción que puedes poner en práctica es **bloquear con tu coche el suyo**, con la ayuda de una pared, bajar del coche y eliminarlo, por ejemplo, con el rifle de francotirador atravesando las ventanas del coche.

61. STOP THE PRESS

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Panlantic Land Grab" de Donald Love

Hora de ajustar cuentas con Ned, el periodista que te engañó en el confesionario de la Iglesia. Conduce hasta el **indicador amarillo** y reúnete con él. **Tendrás que intimidarle**... y no hay nada como sacar un arma de fuego y **apuntarle SIN disparar** hasta que la barra se llene (1), aunque también puedes atizarle un poco. Después tendrás que **llevarle a su guarida**, donde te cegará con su cámara y escapará. Aquí empieza lo "difícil". **Súbete en la moto Faggio** que hay cerca y comienza a perseguirle. No te obsesiones con liquidarle pronto. En un primer momento limítate a no perderle de vista, ya que **será más fácil cazarle cuando pases cerca de tu guarida en Staunton Island**, ya que conducirá por una larga recta (el puente doble, las dos carreteras paralelas en la parte derecha del mapa) (2) donde podrás dispararle en marcha sin problemas (basta con pulsar ● para eliminarlo por la espalda) y concluir la misión.



62. MORGUE PARTY RESURRECTION

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** -- **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Stop The Press" de Donald Love

Debes recoger dos cadáveres (los puntos azules en el mapa) **y llevarlos al aeropuerto en un tiempo límite**: las 22:00 horas, así que es mejor empezar la misión temprano.



Nada más hablar con Donald, el tiempo empieza a correr: él te sigue, y **debes hacerte con un vehículo**. Es mejor que empieces con el cadáver de Staunton Island (aunque el orden lo decides tú). Cruza el puente y llega hasta el coche fúnebre aparcado en la Iglesia (1). Súbete en él con tu acompañante y gira 180 grados: date prisa en ir al hangar del aeropuerto (ahora indicado con una marca amarilla), pues tienes un **nivel de búsqueda de dos estrellas**.
Ya en el hangar, deja en coche en el círculo amarillo. Tras el vídeo, **coge la moto** que hay en el hangar y ve (ya tú solo) hasta la nueva marca azul, una **ambulancia**. Atácala para que baje el conductor (2) y móntate en ella. Tienes que volver al hangar deprisa porque te sigue la poli, pero **mucho cuidadito con los giros bruscos**, que la ambulancia vuelca fácilmente.

63. No money, mo' problems

DIFICULTAD: Nula **RECOMPENSA:** 20.000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Morgue Party Resurrection" de Donald Love

Más que una misión, **es una escena de vídeo** en la que acabarás "palmando" 20.000$ en explosivos (asegúrate de tener la cantidad). 8 Ball te llamará cuando esté listo el coche.

64. Bringing the House Down

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 5000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Cash in Kazuki's Chips Love" de Toshiko Kasen



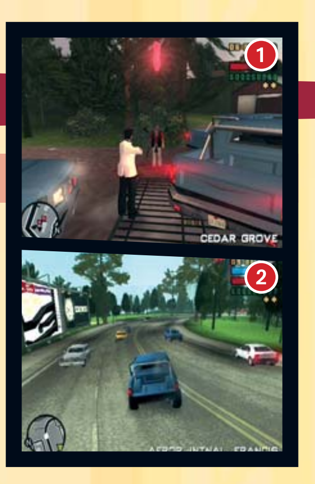
8-Ball te avisará de que ya tiene listo tu encargo. Ve a por él, y **una vez en la furgoneta dirígete al puente que une Shoreside Vale con Staunton Island**. Por el camino te perseguirán unos Forellis en coche: bájate en cuanto aparezcan para que no dañen mucho la furgoneta (como ves, tiene una barra de resistencia) y acaba a tiros con los matones (1). **Entra al túnel** por cualquiera de las entradas marcadas en el mapa. Conduce con cuidado, que de momento no tienes límite de tiempo. **Ve siguiendo las marcas amarillas** por una parte del túnel cortada y además con bastantes baches. Fíjate en las zonas que tienen la mediana de la carretera rota para cambiar de carril. Cuando dejes atrás unos cuantos indicadores amarillos, tendrás que **atropellar a dos trabajadores de la obra** del túnel (2), y tras eso, alcanzar un nuevo indicador (en la escena de vídeo dejarás una bomba). **Tienes que plantar otras dos bombas más en 3 minutos** de tiempo. Aunque debes ir deprisa al siguiente punto amarillo (al que se pasa por un túnel enfrente del lugar donde has atropellado a los trabajadores), **conduce con cuidado, porque no es difícil volcar la furgoneta** (3). Cuando plantes la segunda bomba, te verá otro obrero, así que liquídalo y vuelve a subir a la furgoneta para alcanzar el último indicador amarillo.

Una vez puesta la bomba, **cambia de vehículo y coge el Bobcat** (ranchera) que hay en la zona. Conduce hasta el nuevo indicador amarillo, la supuesta salida del metro, pero está bloqueada. Acaba con los Forelli si vas bien de tiempo, y sube por la rampa, hacia el indicador amarillo. **Hay un par de endebles puertas** que podrás romper si llevas cierta velocidad con tu Bobcat, o con el coche de los Forelli si lo prefieres. Cuando estés fuera, la misión habrá terminado.

65. Love on the Run

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 6000$ **REQUISITOS PREVIOS:** supera la misión "Bringing the House Down" de D. Love

Debes llevar artillería pesada: lanzacohetes, rifle de precisión **y** chaleco antibalas. Si vas mal de dinero tampoco funcionan mal el M4 o la AK47. Para activar la misión, ve a la mansión de Donald. El objetivo es **resistir el ataque de un grupo de colombianos que quieren acabar con Donald**. Para ello, el mejor sitio para apostarse es **la entrada del garaje**, ya que resulta más sencillo eliminar a todos los que vengan a por ti (1). El cómo hacerlo depende de ti, ya que funciona bien el rifle de francotirador, el AK47... Si no das abasto para eliminarlos, **retrocede al interior del garaje si es necesario**. Después, probablemente quedará alguno fuera, en el exterior. Sal, y acaba con ellos. Tendrás un **nivel de búsqueda de 2 estrellas**, nada molesto para montar en un coche y **llevar a Donald hasta el aeropuerto**, al hangar que recordarás de de la misión "Morgue Party Resurrection" (2).



NOTA: recibirás una llamada de Salvatore, así que no cojas un vehículo hasta que hables con él.

[Fin de las m. en Shoreside Vale]


WI-CHEETA RUN

4.6 - Misiones RC

4.6.1 - Chasin' RC

- **Dónde:** la furgoneta está aparcada al sur de la terminal. Se acceder a ella por las pistas.
- **Consiste en:** una carrera con coches RC por el aeropuerto. Como siempre, son tres niveles y se recomienza memorizar el circuito, aunque aquí sí podrás acelerar y girar al mismo tiempo. El único escollo real viene tras el salto por las escaleras: suelta el acelerador cuando estés en lo más alto de las escaleras para reducir las posibilidades de girar o volcar al caer.
- **Recompensas:**

Superar el primer nivel: 1500$.
Superar el segundo nivel: 2000$.
Superar el tercer nivel: 2500$.
Y si consigues batir el tiempo record de cada nivel, obtendrás 500$ adicionales.

Otras recompensas

1.Paquetes ocultos

A lo largo y ancho de todo Liberty City se encuentran repartidos 100 paquetes ocultos (que aparecen marcados en los mapas que acompañan la guía), con la forma de una mano haciendo el gesto de ("ejem"), los cuernos. A medida que los vayas recogiendo, irás desbloqueando algunas ayudas, tal y como indicamos a continuación:

- **10 paquetes recogidos:** Pistola en la guarida.
- **20 paquetes recogidos:** Escopeta en la guarida.
- **30 paquetes recogidos:** Chaleco antibalas en la guarida.
- **40 paquetes recogidos:** MP5 en la guarida.
- **50 paquetes recogidos:** Python en la guarida.
- **60 paquetes recogidos:** M4 en la guarida.
- **70 paquetes recogidos:** Rifle de francotirador en la guarida.
- **80 paquetes recogidos:** Lanzallamas en la guarida.
- **90 paquetes recogidos:** Lanzacohetes en la guarida.
- **100 paquetes recogidos:** $50,000


PAQUETES OCULTOS



IV. Regreso a Staunton Island

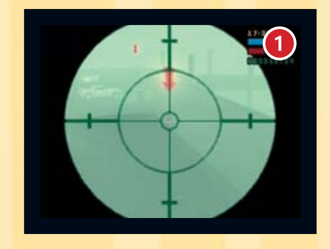


[Misiones de Toshiki Kasen. Símbolo en el mapa:]

66. More deadly than the male

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 2000$
REQUISITOS PREVIOS: superar la m. "Morgue Party Resurrection" de Donald Love y "Shogun Shodown" de Salvatore

Debes hacerte con un cargamento de armas que va a entrar por el puerto y resulta mucho más sencillo hacerlo con un rifle de francotirador y chaleco antibalas. Aparca en la zona elevada desde la que se ve el puerto, y **desde lejos limpia la zona usando el rifle**. Fíjate en el mapa para localizar a los malos ❶. Con la zona más o menos limpia, **equipa tu AK** o equivalente, y baja por las escaleras para eliminar a los últimos ❷ (puedes bajar también utilizando el Yakuza Stinger que hay en la entrada). Busca por la zona un chaleco y un lanzacohetes. Con éste último puedes **eliminar dos lanchas** que hay por la zona, o bien guardar la munición para futuras ocasiones (que es preferible). **Monta en la lancha** y dirígete hacia el nuevo punto amarillo. Intentarán pararte las lanchas que viste desde el muelle: **lo mejor es ignorarlas y acelerar** para llegar al punto en cuestión ❸... Si alguna se pone especialmente pesada, puedes dispararla en marcha con tu metralleta (procura estar lejos cuando exploten).



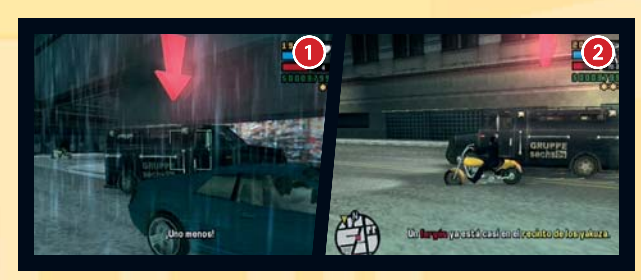
NOTA: a partir de ahora, podrás comprar la minigun en la tienda de Phil Cassidy.



67. Cash Clash

DIFICULTAD: Media **RECOMPENSA:** 3000$
REQUISITOS PREVIOS: superar la misión "More Deadly than the Male" de Toshiki Kasen

Debes **reventar tres furgonetas con dinero del casino**. Para ello, **lo más eficaz es el lanzacohetes**, aunque los tiroteos en marcha también funcionan. En ningún caso es especialmente difícil, sólo requiere paciencia... y algún que otro truquillo. Las tres furgonetas inicialmente van juntas. Pues bien, **si bloqueas su camino con un coche**, podrás reventar las dos primeras sin problemas con tu lanzacohetes (sólo tienes que ser rápido) 1. Si la tercera se te escapa, **consigue un vehículo**, a ser posible una moto rápida o un deportivo, alcanza a la furgoneta y dispárala en marcha 2.



68. A Date with Death

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 2000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la mision "Cash Clash" de Toshiko Kasen

Toca ópera, y tienes que llegar antes de que empiece la representación. No pierdas tiempo y **ve a por la limusina** (está al lado de la casa de Toshiko) **y conduce hasta la tienda de ropa**. Con el smoking puesto, pisa a fondo hacia el indicador amarillo, procurando siempre ir por calles amplias, ya que con la limusina resulta más fácil. Y date vida, que **tienes el tiempo justo** 1. Cuando termine la función, habrá movimiento. Elimina a los dos enemigos que verás en la entrada. Tras el coche hay otros dos, así que apunta a uno de ellos 2 y dispara hasta que explote el coche. Sal de la entrada y elimina al que habrá encima o alrededor de la limusina. Tendrás **2 estrellas en tu nivel de búsqueda**. Monta en la limusina y espera a que Toshiko haga lo propio. Pon rumbo a casa de la dama, y te perseguirá la Yakuza y la policía. Es el momento más complicado de la misión, ya que **la elección de la ruta es vital**. En lugar de callejear por la ciudad, dirígete a el puente doble (dos carreteras paralelas, en la parte derecha del mapa) 3: allí alcanzarás una mayor velocidad punta y podrás dejar fácilmente atrás a los coches que te persiguen, al tiempo que te acercarás bastante al indicador amarillo.

NOTA: al concluir esta misión desbloquearás el smoking en las guaridas.







69. Cash in Kazuki's Chips

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 4000$
REQUISITOS PREVIOS: supera la misión "A Date with Death" de Toshiki Kasen

Una misión larga, y repleta de tiros, para la que **no vendrán mal armas pesadas,** como la minigun o otra buena ametralladora y el rifle de francotirador, y por supuesto, un chaleco antibalas. Ah, y **la** katana **te vendrá de maravilla al final**. La primera parada es el antiguo psio franco de *GTAIII*. Es recomendable, antes de ir al indicador amarillo, **aparcar tu vehículo a mano izquierda** según bajas la rampa. Al intentar subir por el ascensor, saldrán de su interior tres Yakuzas. Elimínalos con un arma contundente 1 y date la vuelta. Equipa la ametralladora y **revienta los coches que hay en la rampa**, y con ellos a los Yakuzas. Si no tienes minigun puedes tirar una granada a los coches, o limitarte a matarlos con tu AK 2. Con la zona limpia, recoge el chaleco antibalas que hay a la izquierda, cerca de

2. Saltos únicos

Los saltos únicos están marcados en los mapas, y consisten en saltar por una rampa, con un vehículo, por encima de algún objeto, carretera, casa o abismo. Cuando superes el primer salto único, desbloquearás una vestimenta para Toni... o mejor dicho, una "no-vestimenta".


SALTOS ÚNICOS

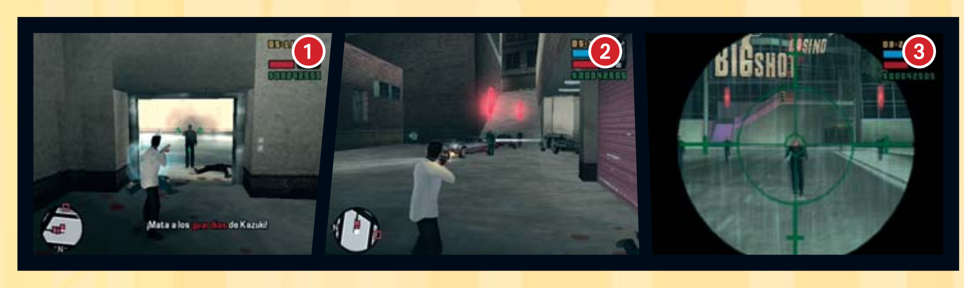
3. Iconos de Destrución

Son los iconos que contienen una calavera en su interior, y en todas las misiones que proponen, por norma general, hay que eliminar a un número de objetivos concreto con un arma determinada.
Si superas los 20 que te ofrecen en todo el juego, desbloquearás la M60.


ICONOS DE DESTRUCCIÓN



unos contenedores y sal de la zona. Si vas mal de vida, que no deberías, hay un icono de salud en una de las calles paralelas. Al salir, **te perseguirán coches de los Yakuza**: evítalos o bájate y conviértelos en chatarra con tu minigun. **No tienes límite de tiempo**, así que si necesitas comprar armas o chaleco, éste es el momento.
Al acercarte al nuevo indicador amarillo, el casino, **aparca lejos y limpia la entrada y alrededores con tu rifle de precisión** 3.
Sube lentamente por las escaleras para localizar a los enemigos que te disparan. Hay uno en el tejado del casino, a la izquierda, y unos cuantos dispersos por la zona. Puedes liquidarlos a todos con el rifle de francotirador, teniendo en cuenta además que puedes atravesar los cristales de las escaleras. Al llegar a lo más alto y entrar en el nuevo indicador amarillo, Kazuki intentará matarte con su katana. Si le disparas con armas de fuego, sus guardaespaldas te dispararán a ti, así que **mejor usa la katana y machaca el botón de ● hasta** que finalmente le veas caer. Por cierto, hay un chaleco antibalas en la azotea, así que búscalo si vas mal. Una vez haya muerto recoge su katana, **ve a ver a Toshiko** y prepárate para su fatal desenlace.



[FIN DE LAS M. REGRESO A STAUNTON ISLAND]

IV. REGRESO A PORTLAND

[M. DE SALVATORE LEONE (PARTE 4). S. EN EL MAPA: S]

70. THE SICILIAN GAMBIT

DIFICULTAD: Alta **RECOMPENSA:** 500000$ **R. PREVIOS:** superar la misión "The Shoreside Redemption" de Salvatore Leone

Es la última misión, y por lo tanto no va a ser fácil... **Es requisito obligado tener el chaleco antibalas y las siguientes armas: AK47 (o M4), lanzacohetes (o en su defecto minigun) y rifle de francotirador.**
Con la misión ya en marcha, **coge un coche** y conduce hasta el primer indicador amarillo, el ayuntamiento. Saldrán unos cuantos coches a perseguirte, pero no pierdas tiempo con ellos. Una vez en el ayuntamiento, elimina a cuatro los tipos que saldrán a recibirte con el AK47 1, y **conduce hasta el nuevo punto amarillo**. Borra del mapa al tipo que hay en el muelle con el rifle de precisión.
Tras el vídeo **estarás a bordo de una lancha, a los mandos de una minigun**. Dispara a las lanchas que te persigan 2, y posteriormente al helicóptero (recuerda, con L1 moverás el punto de mira más lentamente). Si se juntan varias lanchas con el helicóptero, céntrate primero en este último, ya que sus cuatro ocupantes no dudarán en dispararte. **La munición es infinita**, así que no repares en gastarla... y mira frecuentemente el mapa para saber por dónde vendrá la siguiente amenaza. Tarde o temprano **llegarás a un faro**: dispara a los barcos que tienes delante para pisar tierra firme.
A partir de ahora mucho cuidado, porque puedes verte sin vida sin apenas darte cuenta. Avanza unos pasos y **equipa el rifle de francotirador** para eliminar al primer enemigo (tendrás que mirar hacia arriba). Cuando se te acabe la pared a la izquierda, **tira una granada a las cajas del fondo**. Si no cae el enemigo, lanza otra un poco más fuerte, pero **procura evitar el enfrentamiento directo**. Después, equipa tu AK47 o M4, mira hacia las escaleras y apunta para localizar y eliminar a los dos enemigos que quedan 3.
Termina de subir por la escalera, y entra en el indicador amarillo. Tras la escena de vídeo, tendrás que **destruir un helicóptero** 4. Si vas mal de vitalidad, coge el chaleco antibalas. Con el minigun, apunta al helicóptero y dispara durante unos 3 segundos: con eso bastará. Si has optado por el lanzacohetes, **tendrás que acertarle tres veces**. Espera a que esté cerca para disparar... y disfruta de la secuencia final.

NOTA: desbloquearás nuevos contenidos en los modos multijugador, así como un nuevo traje que recuerda a una estrella del rock...





staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2006
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

HOBBY PRESS

axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 91